8/95 CYBERMEDIA 3DO-STAR-WARS: WING COMMANDER 3 öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

SUPER MARIO WORLD 2
DONKEY KONG COUNTRY 2

Ausführliche Previews der beiden Megahits

Batman Forever

Der Kino-Blockbuster im 16-Bit-Format

Exklusiv-Serie

Technik-Report

Das leisten Playstation, Saturn Ultra 64 und 3DO wirklich

EARTHWORM JIM 2

Wiedersehen mit dem Wahnsinns-Wurm



MAKE MY DAY

(DIRTY HARRY)

Note 2+ (Total! 4/95)
„Tolle Grafiken, klasse Ideen und gute Spielbarkeit."

Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse" ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves".





Der Arcade Smash Hit nun auf Super Nintendo. Von den Entwicklern von Streetfighter 2.

avalon vertriebs GmbH

CAPCOM

DIE RÜCKKEHR DER ZENSOREN

Den Killer-Spielen geht's an den Kragen: Gerade als wir dachten, blutige Videospiele wären eine Schlagzeile von gestern und der Verband der Unterhaltungssoftware (VUD) hätte alles unter Kontrolle, fegt eine Welle der Beschlagnahmungen durch die Kioske. Auf Spiele-Magazinen mit Anzeigen "gewaltverherrlichender" Spiele hatten es die Staatsanwälte abgesehen und trotz ihrer strategisch günstigen Lage (im Niemandsland zwischen Schwaben und Oberbayern) kam auch die MAN!AC nicht ungeschoren davon. Bei ihrem Beschluß zur MAN!AC-Beschlagnahmung hatten die Juristen lediglich übersehen, daß sechs der sieben beanstandeten Titel niemals der Bundesprüfstelle vorgelegt und folglich auch nicht indiziert wurden. Während die MAN!ACs halbwegs sachlich blieben und umgehend erwirkten, am Kiosk zu bleiben, reagierten die Mitbewerber hysterisch: Hefte wurden zurückgenommen, eingestampft oder ein zweites Mal gedruckt, Passagen geschwärzt und kritische Themen den Redaktion präventiv untersagt. Gleichzeitig ergriffen die Fachverlage die Gelegenheit, sich gegenseitig ein Bein zu stellen und die Index-Falle für eigene Zwecke zu nutzen. Ein Brancheninsider sieht hinter dem Aufruhr sogar den Coup eines "juristisch versierten" Verlages, die Konkurrenz kollektiv lahmzulegen.

Auch zwei Jahrzehnte nach "Space Invaders" hat es die deutsche Branche nicht geschafft, ihre Spiele vor dem Gesetz zu etablieren. Was indiziert ist und was (noch) nicht, ob zu Recht oder eher versehentlich, checkt keiner – und manche wollen's auch gar nicht genau wissen. Zur Erinnerung: Selbst "Raid on the Bungeling Bay", Debüt-Spiel des "Sim City"-Erfinders Will Wright, schlummert noch auf dem Index. Obwohl Microprose bereits Ende der 80er Jahre prozessierte und indizierte Spiele in die Legalität zurückholte, traut sich nun kein Branchen-Insider, Stellung zu beziehen. Von der VUD ist ein klärendes Engagement kaum zu erwarten – die souveräne Haltung einer Zukunftsbranche...





MAN!AC



6 Fortsetzung folgt: Regenwurm-Rabauke Jim enthüllt die neuesten Szenarien seiner geheimen 16-Bit-Reiseroute.



25 Die Next Generation verspricht Spiele-Erlebnisse in unerreichter Qualität: Wir verraten, was 32- und 64-Bit-Konsolen technisch leisten.



44 Frühstart: Zur Deutschland-Premiere des Saturn am 8. Juli alles Wissenswerte über die PAL-Version sowie Tests der offiziellen Spiele.



10 Die Sensation: Mario kehrt auf das Super Nintendo zurück und zeigt sich putzmunter in der neuesten Miyamoto-Schöpfung.

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN



PRESENTS

TESTS

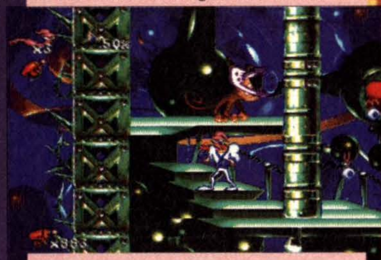
IMPORT-TESTS



Mega Drive: Optisch pompös und mit zahlreichen Spezialeffekten gespickt.



Super Nintendo: Grafisch die beste Fassung, aber inhaltlich vollkommen identisch mit dem Mega-Drive-Vorbild.



Mega-CD: Die "Special Edition" ist die beste Version des Originals. Erforscht eine Handvoll neuer Spielstufen!

DAS ORIGINAL

Es hat ein bißchen gedauert, doch schließlich tanzt "Earthworm Jim" auf allen Hochzeiten. Am Anfang standen die Versionen für Mega Drive und Super Nintendo, die spielerisch identisch waren, aber dennoch ein paar Unterschiede aufwiesen: So protzt die Sega-Variante mit zusätzlichen Spezialeffekten, während die Nintendo-Fassung schönere Hintergründe und deutlich mehr Farben zur Schau stellte. Als noch besser erwies sich vor kurzem die Mega-CD-"Special Edition", die neue Levels und einen witzigen Intro-Cartoon aufbot.

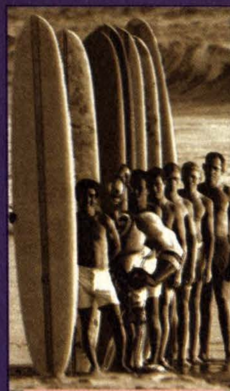
P.S. In Kürze erscheinen die beiden Handheld-Versionen, via Activision kommt eine PC-Adaption unter Windows 95.

WORK IN PROGRESS

DIE RACHE DES REGENWURMS
EARTHWORM

Nach seinem CD-Ausflug kehrt unser Lieblings-Regenwurm aufs Modul zurück: David Perry bastelt an einer respektlosen Fortsetzung zum letzten Weihnachtsknüller.

Das Eis ist gebrochen: Als "Earthworm Jim" letztes Jahr zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht wurde, mußte sich ein weitgehend unbekannter Held gegen ein Dutzend Disney-Jump'n'Runs und andere namhafte Lizenz-Spiele durchsetzen. Nicht zuletzt dank MAN!AC, die "Earthworm Jim" erstmals deutschen Spielern vorstellte (MAN!AC 7/94), eroberte der sympathische Regenwurm im Eilzugtempo die Herzen aller Hüpfspiel-Fans. Zahlreiche Auszeichnungen, u.a. das begehrte "It's a MAN!AC"-Prädikat, zollten dem ebenso skurrilen wie liebevoll ausgetüftelten Jump'n'Run Tribut.



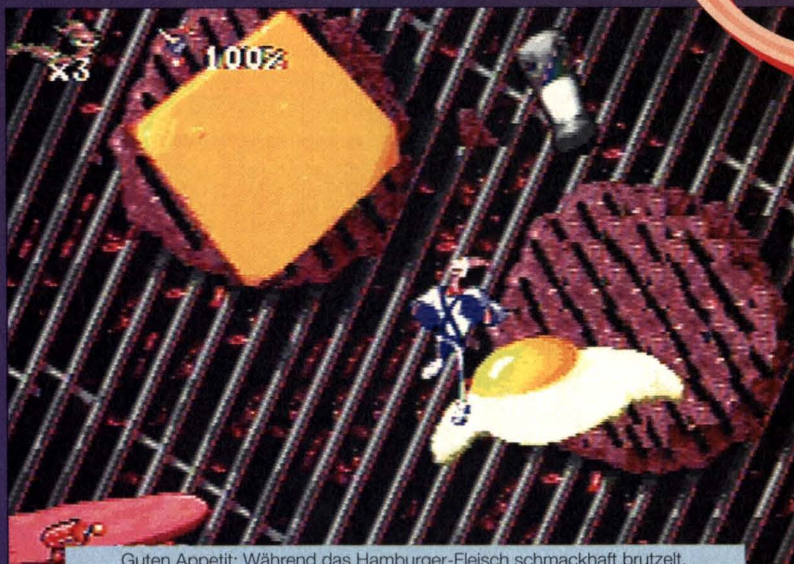
Die Shiny-Crew mit Earthworm Jim

Dieses Jahr ist alles anders: Der vorlaute Regenwurm hat die 16-Bit-Welt im Sturm genommen, ist in Kinderzimmer und Konsolen-Charts eingedrungen. Die Fortsetzung, für eine Veröffentlichung im Spätherbst vorgesehen, ist Bestandteil einer groß angelegten Marketing-Kampagne, die Herausgeber Playmates vor allem in den USA inszeniert. Im September landen nicht nur ein Dutzend Plastik-Spielfiguren mit den coolsten "Earthworm Jim"-Charakteren in den amerikanischen Toys-'R'us-Filialen, das Warner-Bros-Network sendet gar eine entsprechende Zeichentrick-Serie. Hat Perry's Crew schon mit dem ersten Teil bewiesen, daß man 16-Bittern fantastische Grafik entlocken kann,

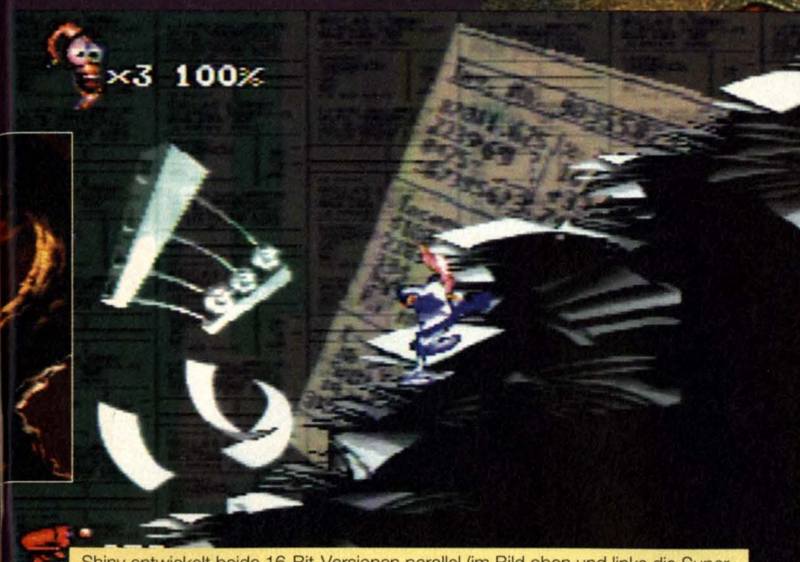




Parallel zu "Earthworm Jim 2" für die 16-Bitter entstehen Playstation- und Saturn-Varianten



Guten Appetit: Während das Hamburger-Fleisch schmackhaft brutzelt, kämpft Earthworm Jim mit dem Spiegelei (Mega Drive).



Shiny entwickelt beide 16-Bit-Versionen parallel (im Bild oben und links die Super-Nintendo-Fassung) und plant eine Oktober-Veröffentlichung der 24-MBit-Module.



Feuer frei für Teil 2: Jim ist mit fünf neuen Kanonen bewaffnet, die er unterwegs ergattert.

...rm Jim 2

und selbst die ausgetretenen Jump'n'Run-Pfade noch Freiraum für kreative Einfälle und innovative Features lassen, sollte die Fortsetzung noch einen Schritt weiter gehen. Die Hintergrundgeschichte knüpft an vergangene Abenteuer an: Nachdem Jim seinen Job als Koch verloren hatte, zog er mit seinem neuen Kumpel Snott auf den Planeten der Monster – auf der Suche nach "göttlicher Offenbarung". Währenddessen bekam Jim's drolliger Kumpel-Köter Peter Puppy um die sechshundert Junge. Zu dumm, daß sich die Männchen seiner Rasse in gefräßige Monster verwandeln, wenn sie verärgert werden. Wie es der Teufel will, schnappt sich die böse Krähe Psycrow Peters Brut und wirft sie von einem dreistöckigen Gebäude. Nur

Die Rache des Regenwurms
Earthworm Jim 2






Oben seht Ihr vier Schnappschüsse der Mega-Drive-Version. Auf dem Super Nintendo werden die Landschaften etwas farbiger aussehen.



Jim's neuer Kumpel Snott (der grüne Schleimer) hilft dem Helden aus so manch' brenzliger Situation.

Earthworm Jim kann sie retten, wenn er seinen "Marshmallow of Love" einsetzt, um ihren Sturz abzufedern...
Anschließend lernt Jim fliegen, verwandelt sich in eine Blindschleiche und landet in einer Tollhaus-Kreation von Evil the Cat. Jim kämpft sich durch den Papierberg einer Million Anwälte, rettet Kühe vor Außerirdischen und verhindert die Heirat von Psycrow mit einer Prinzessin. Klingt das verrückt genug für eine "Earthworm Jim"-Fortsetzung?

Liest man sich Shiny's erste Gedanken zu den einzelnen Spiel-Welten von "Earthworm Jim 2" durch, verliert man endgültig den Überblick. Die Wahl-Kalifornier einigten sich vorläufig auf einen "Wormburger"-Level, in dem Jim von Messern und Gabeln gejagt wird und seine Wunden mit Salz und Pfeffer reinigen muß, schicken den Regenwurm in das bereits erwähnte "Evil's Fun House" (die schlechtesten Zirkus-Artisten der Galaxis zeigen ihre Kunststücke) und setzen ihn in einem ständig mutierenden Höhlen-Level aus, in dem es von Schlangen und glitschigen Schuppentieren nur so wimmelt. Ein Dutzend andere Schauplätze werden zur Stunde ausgetüftelt.
Angesichts dieser Gefahren hat Jim an sich gearbeitet: Fünf neue Knarren stehen ihm in der Fortsetzung zur Verfügung – einschließlich der Bubble-Gun, die besonders abscheuliche Blasen absondert. Eine wichtige Rolle spielt auch Jim's neuer Kumpel Snott, der sich vielfältig einsetzen läßt. Der Sidekick hilft, Abgründe zu überwinden, indem er sich als Brücke mißbrauchen läßt, steht als Fallschirm-Ersatz parat und lenkt schon mal Endgegner ab.
Neben David ist vor allem Grafiker und "Earthworm Jim"-Designer Douglas Tennapel in das Mega-Projekt involviert. Er zeichnet nicht nur für die gesamte Optik und die Hintergrundstory verantwortlich, sondern betreut parallel Jim's Multimedia-Aktivitäten. Der Sound wird übrigens von Tommy Tallarico komponiert. *mg*

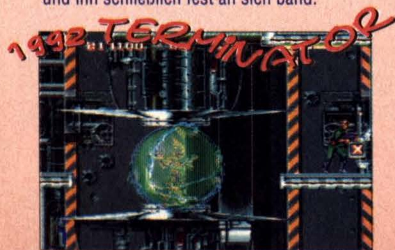
Perry: Historie



Der gebürtige Ire hat sich mittlerweile im kalifornischen Laguna Beach niedergelassen und führt von dort aus seine Firma "Shiny Entertainment".

1992 Terminator

Wie alles begann: Das Jump'n'Shoot wurde in Virgin's Auftrag bei Probe in England programmiert. Verantwortlich war der Probe-Angestellte David Perry, der ein technisch erstklassig und spielerisch solides Produkt ablieferte. So kam es, daß Virgin auf den smarten Code-Tüftler aufmerksam wurde und ihn schließlich fest an sich band.



1992 Global Gladiator



Auf der Suche nach Cheeseburgern: Das gradlinige Jump'n'Run gefiel dank seinen putzigen Hauptdarstellern Mic und Mac und zeichnete sich durch abwechslungsreiches Level-Design und technisch perfektes Fast-Food-Scrolling aus. Der Beginn einer endlosen Hüpfspiel-Leidenschaft...

1993 Cool Spot



Vom Burger-King zum Softdrink-Papst: Das "7up"-Maskottchen Spot bewies in einem spritzigen Hüpfspiel nicht nur enormes Bewegungstalent, in Sachen Langzeit-Motivation und Chart-Präsenz hängte es sogar die Fast-Food-Konkurrenz ab. Fortsetzung folgt, aber ohne David's Mitwirkung.

1993 Aladdin

Das Spiel, mit dem David Perry berühmt wurde: Nicht zuletzt dank den unglaublichen Animationen aus der Disney-Feder wurde die Film-Umsetzung zum Weihnachtsknüller '93. Virgin verkaufte ein paar Millionen Module, David Perry machte sich selbständig.



1994 Earthworm Jim



Der programmierte Erfolg: Mit unbändigem Engagement und geballter Kreativität inszenierte Perry's Crew ihr erstes eigenes Spiel: Überragende Grafik, hemmungslos überdrehte Gags und perfekt layoutete Levels begründeten den verdienten Erfolg. Ganz neu: Das tolle Mega-CD-Update.

SUPER MARIO

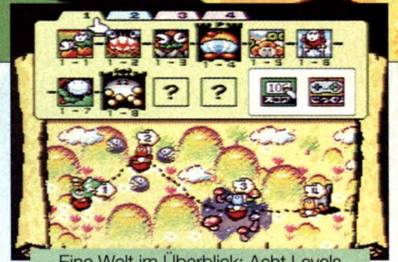


Wird der Stein an die richtige Stelle gerollt, erreicht Yoshi damit hilfreiche Extras.



Nicht alle Blumen sind ungefährlich: Einige Fleischfresser schnappen nach Mario und Yoshi.

Unverhofft kommt oft: Hüpfspiel-Guru Shigeru Miyamoto beendete klammheimlich die vierjährige Entwicklung seines bislang aufwendigsten Jump'n'Runs.



Eine Welt im Überblick: Acht Levels wurden geschafft, zwei Spielstufen (mit Fragezeichen) stehen noch aus.



Dieses Jahr fällt Weihnachten auf den Spätsommer: Bereits im September wird Nintendo die neueste Super-NES-Kreation von Shigeru Miyamoto, dem Erfinder von "Zelda" und "Mario", in Deutschland veröffentlichen. Nach all den Lern- und Puzzle-Spielen mit Klempner Mario lockt diesmal ein traditionelles Jump'n'Run im besten Sinn. "Super Mario World 2" spielt zeitlich vor dem ersten "Mario Bros."-Titel und zeigt den künftigen Plattform-Papst als niedlichen Hosenmatz. Der Untertitel "Yoshi's Island" deutet schon an, daß Klein-Mario auf Dino Yoshi als Transportmittel und Beschützer vertraut. Das ungleiche Paar Yoshi und Mario wütet durch sechs Welten mit jeweils acht Levels. Anders als bei "Super Mario World 1" bahnt Ihr Euch nicht den Weg durch eine mutierende Oberwelt, sondern müßt Abschnitt für Abschnitt der Reihe nach überstehen. Jede Welt bietet außerdem eine Bonusrunde sowie einen kompletten Geheim-Level, den Ihr erst dann erreicht, wenn jedes Szenario mit 100 Punkten abgeschlossen wurde. Dazu müßt Ihr alle Extras ergattern, jede Münze auflesen und den noch so entlegensten Bonusraum finden. Daß jeder Level vor Geheimnissen, Überraschungen und fiesen Gags nur so wimmelt, wissen Mario-Fans seit der Geburtsstunde ihres Idols.

Wie es sich gehört, kann Yoshi Feinde erhüpfen oder sie mit seiner Zunge einsaugen. Dann ist es ihm freigestellt, ob er sie als Geschoß gleich wieder ausspuckt oder zu kleinen Eiern verarbeitet, die er als Anhängsel mit sich führt. Bis zu sechs Eier schwänzeln hinter dem Mini-Saurier her, die er auf Knopfdruck gezielt wegschleudert – ein Fadenkreuz zeigt die Wurfrichtung an. Damit werden Lebewesen und Objekte traktiert, die wiederum zur Lösung des aktuellen Levels beitragen. Je nach dem, welcher Schurke verspeist wurde, färben sich die Eier unterschiedlich und haben bei Abschuß individuelle Wirkungen. Manchmal erwischt Yoshi auch unverdauliche Nahrung, die er spontan verarbeiten muß: Unser Lieblings-Dino spuckt MG-Salven von Kürbiskernen oder speit Feuer wie ein ausgewachsener Drache.

Damit nicht genug: Dank entsprechenden Fundsachen kann sich Yoshi beispielsweise in eine Spielzeuglok, einen Hubschrauber oder einen Maulwurf verwandeln, ein Stern ermutigt Mario, sei-



Obelix läßt grüßen: Ein Obermotz hält sich an die Kleiderordnung des bärenstarken Galliers.





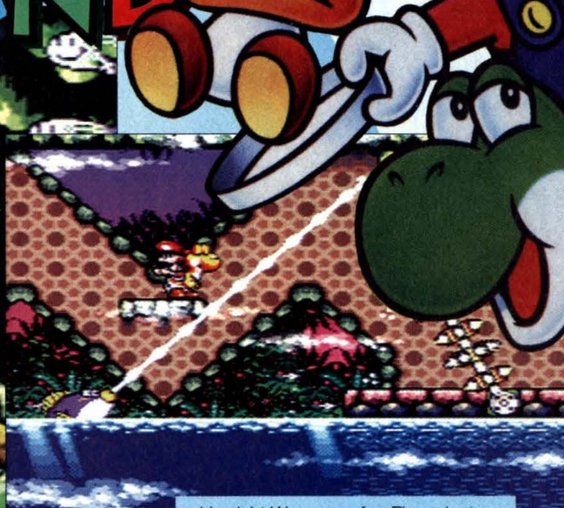


Rechtes Bild: In der Blase schlummert eine kleine Lok, mit der Mario anschließend die weißen Gleise entlangfährt und später bei den beiden Flippern oben wieder rauskommt.

WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



Ganz schön knallig: Bei fast allen Hintergrund-Szenarien haben die Grafiker tief in den Farbtopf gegriffen und ein kunterbuntes Ambiente gezaubert.



Vorsicht Wasserwerfer: Ein vorlauter Fisch spritzt eine Wasserfontäne in die Hüpfbahn von Mario & Yoshi.







Links spaziert Yoshi vor alpenländischer Kulisse, in der Mitte entdeckt er rotierende Plattformen und rechts hat er gerade eine Treppe herbeigezaubert, die zum Ausgang führt.

nen Reitsaurier zu verlassen und eigenhändig die Landschaft zu erkunden. Dies alles ist nur ein Auszug aus Dutzenden von neuen Features, die "Yoshi's Island" bietet. Wollten wir alle interessanten Facetten des Mammut-Jump'n'Runs aufzeigen, wäre diese Ausgabe zu einem Mario & Yoshi-Sonderheft mutiert. Immerhin ist das Spiel auf 16 MBit untergebracht, während das erste "Super Mario World" mit vier MBit auskommen mußte – und gar nicht mal so klein war.

Auf der Cartridge schlummert neben der Spielstand-Batterie übrigens der FX-Chip aus "Starwing" oder "Stunt Race FX", der u.a. für schnucklige kleine Effekte in den Levels genutzt wird und bei den optisch grandiosen Endgegnern (zwei Ober-Fieslinge lauern pro Welt) zum Einsatz kommt.

Nicht nur dank der FX-Spielereien ist "Yoshi's Island" das weitaus aufwendigste Mario-Jump'n'Run. Im Gegensatz zu den eher schlicht präsentierten Vorgängern protzt die Neuheit mit fantastischen Hintergrundszenarien, wunderschön animierten Bösewichten und jeder Menge Spezialeffekte. Die liebevolle Ausarbeitung jedes einzelnen Level-Bausteins hat darunter nicht gelitten: Wie von Miyamoto gewöhnt, sind die Spielelemente perfekt aufeinander abgestimmt.

Nach ausgiebigem Probespielen einer 80-Prozent-Version gibt's nur ein Urteil: Das Spiel hält, was der Name verspricht. Die Kombination aus Mario und Yoshi ist ein gnadenloser Spielspaß-Garant, an dem sich alle anderen Hüpfspiele die Zähne ausbeißen. Augenscheinlich hat es Miyamoto erneut geschafft, das traditionelle Flair eines Mario-Jump'n'Runs mit innovativen Features sowie modernster Technik und Programmierkunst zu verknüpfen. Die neuen Spielelemente werden intuitiv beherrscht und spiegeln sich im Level-Aufbau optimal wieder. "Yoshi's Island" hat zwar nicht die Wahnsinns-Optik eines "DK Country 2", paßt sich aber mit elegant gestreuten Spezial-Effekten dem Zeitgeist an – ohne dabei die Präsentation über den Inhalt zu stellen. *mg*



Selbst die mächtigen Kanonenkugeln (links im Bild) kann Yoshi einsaugen und problemlos verdauen.



Wird das Traumpaar von einem Gegner berührt, hat Yoshi mehrere Sekunden Zeit, den eingelullten Mario (hier mit gelbem Pfeil gekennzeichnet) wieder einzufangen und weiterzuspielen.







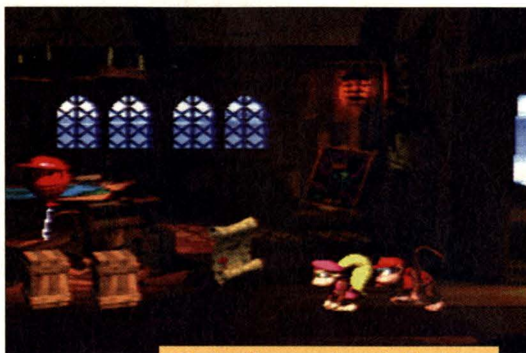
Verdaute Gegner schleppt Yoshi als kleine Eier hinter sich her und schleudert sie bei Gelegenheit auf vorlaute Gegner.

DONKEY KONG COUNTRY 2

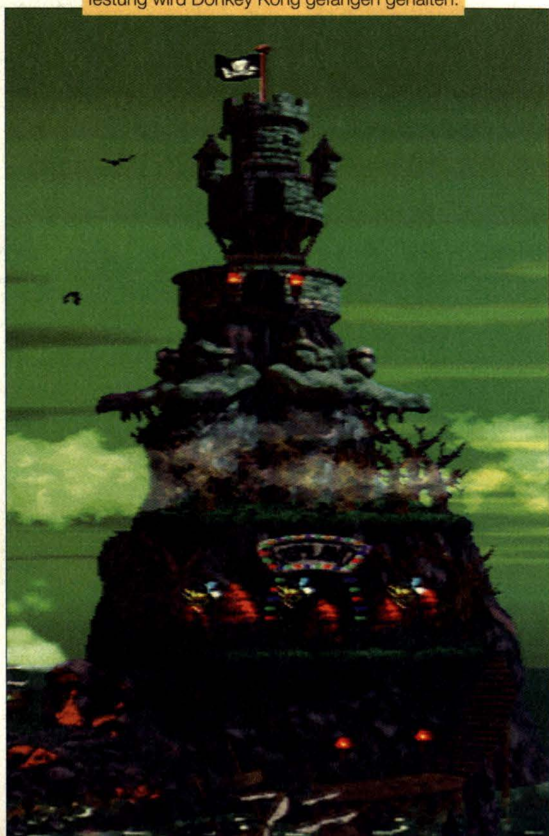
Der Affe kommt später: Wen Mario kaltläßt, dem bereitet Nintendos Gorilla-Revival eine Freude. Ab November toben Diddy & Dixie durch Deutschland.

Die Rückkehr des 80er-Jahre Gorillas Donkey Kong ins Videospiel-Business wirkte auf die Konkurrenten wie ein Schlag mit der Stahlbanane: Kong, der erste Oberbösewicht der Spielgeschichte hatte sich in England einer Verjüngungskur unterzogen, bevor er im letzten Jahr auf das Super Nintendo losgelassen wurde. Plastisch animiert turnte der zottelige Mädchen-Schreck durch den 32-MBit-Dschungel "Donkey Kong Country" und bewies, daß die 16-Bit-Generation grafisch und technisch noch lernfähig war. Kein anderes Konsolen-Jump'n'Run hatte sich optisch zu einer solchen Höhe aufgeschwungen wie Kongs Comeback, mit seinen Wind- und Wetter-Levels, Gletschern und Unterwasserwelten, seinem fidelen Sidekick Diddy und den zähnefletschenden Sturmtrupp-Krokodilen. Nintendos ACM-Technologie zur Berechnung der 3D-Spielfiguren war zu schade, um nach dem furiosen Debüt mit "Donkey Kong Country" wieder in der Versenkung zu verschwinden. Nintendo entschloß sich also, einen verbesserten zweiten Teil auf Basis der bewährten Grafik zu programmieren. Da die Technik diesmal schon feststand, konnten sich die Entwickler auf das Spieldesign konzentrieren, eine Seite des Spiels, die nach Meinung vieler Super-Nintendo-Besitzer im ersten Teil zu kurz kam bzw. von der Grafikpracht erschlagen wurde. Für die Fortsetzung "Diddy Kong's Quest" gab sich die englische Nintendo-Tochter Rare deutlich mehr Design-Mühe.

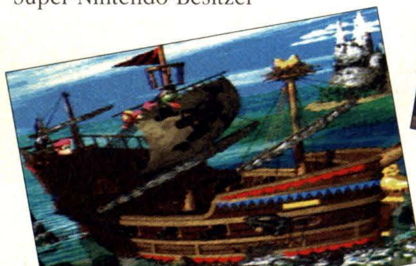
Nur der alte Donkey Kong hat keinen Grund zum lachen: Um der Fortsetzung die nötige dramatische Note zu verleihen, haben Piraten den Veteran entführt



Donkey Kong was here: An Bord des Piratenschiffs finden Diddy und Dixie eine Botschaft des Kidnappers K. Rool.



Ein Fels in der Brandung: In dieser Piratenfestung wird Donkey Kong gefangen gehalten.



Die Levels der gesunkenen Gallere bilden die erste Welt von "Diddy's Quest"



Ein neues Reittier für unsere Affenhelden: Die Schlange hüpft durch Wind und Wetter.



Im fahlen Licht des Scheinwerfers überlegt sich das Kong-Duo, wie es den Bösewicht am besten besiegen kann.



Füttern verboten: Der niedliche rote Fisch (oben), wird zum Killer-Piranha wenn Ihr zu nahe herankrault (unten).



Der erste Endgegner lauert im Ausguck des Piratenschiffs. Der komische Vogel bes[illegible] Euch mit seinen Eiern, die auch Ihr als Waffen einsetzen könnt (rechts oben).



Es ist Nacht geworden als das tapfere Affenmädchen den Fuß des Berges erreicht. Hier feiern die Kosaren ein Fest.



Neue Helden, neue Tricks: Mit ihrem blonden Zopf schwebt Gorilla-Girl Dixie meterweit.



Nur auf den ersten Blick wirkt dieser Wald paradiesisch: Im Hintergrund grinsen schadenfroh die Baumgeister.



Wenn Ihr Diddy und Dixie eine Zeit lang stehen laßt, gönnt sich das Traumpaar eine Brotzeit.

und in einen Hochsicherheits-Kerker auf dem Gipfel ihres gemütlichen Piratenfelsens verlegt. Diddy blieb zurück und schwört sich, den alten Kameraden in seine Palmen-Villa zurückzuholen. Rund hundert Levelabschnitte und Bonusräume stehen zwischen ihm und seinem haarigen Ziehvater.

Diddy zur Seite steht die blonde Dixie, ein Affen-Mädchen mit der man Bananen stehlen kann. Andere Mitglieder des Clans, wie z.B. der musikalische Funky Kong, warten an speziellen Spielabschnitten auf Euch, um mit Tips den richtigen Weg zu weisen.

Diddy und Dixie sind ein grandioses Team und dank ihrer Jugend beweglicher und stärker als das Vater-Sohn-Gespann des ersten Teils. Wie in "Donkey Kong Country" können sie springen, Kisten und Fässer aufnehmen, zerbrechen oder wegschleudern und an Lianen herumkraxeln. Mit einem wuchtigen Kampfsprung á la Mario (mit dem Hintern auf den Feind), rempelt Ihr Bösewichte vom Bildschirm. Robustere Widersacher zappeln noch und müssen ein zweites Mal angesprungen werden. Natürlich gibt es auch Karibik-Schurken, die jeder Körper-Attacke wiederstehen und nur mit einem schweren Gegenstand beiseite geräumt oder vorsichtig umgangen werden können.

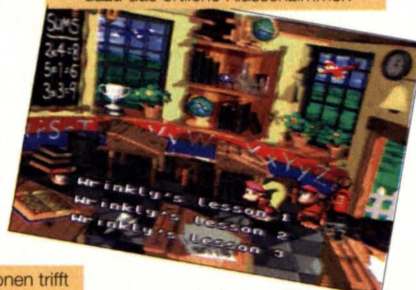
Doch das Affenpaar kann noch mehr: Während das Mädchen ihren blonden Zopf als Rotor einsetzt und so meterweit herumsegeln kann, schlägt der Affen-Junge ein Rad, das alle Feinde vom Baum putzt. Die beiden können sich sogar Huckepack nehmen oder als lebendige Kanonekugeln abfliegen.

Hat sich das Pärchen lange genug gegenseitig durch die Levels getragen, befreien sie ein freundliches Reittier aus einem rotmarkierten Faß. Neben dem Naßhorn und dem Fisch des ersten Teils gibt's diesmal auch eine hüpfende Python und angeblich sogar eine Riesen-Tarantel.

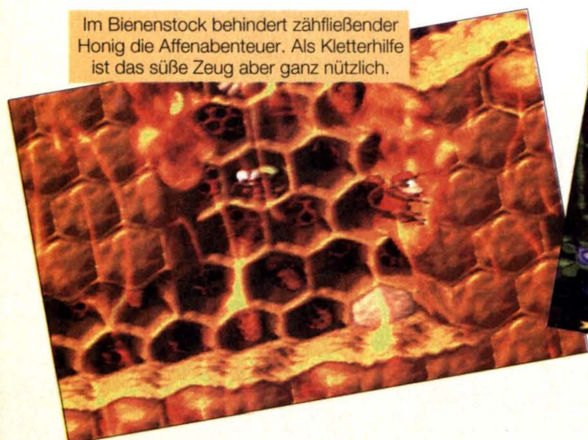
"Diddy Kong's Quest" ist komplexer und etwas verzwickter als der leichtfüßige erste Teil. An der verständlichen Steuerung und dem appetitlichen Spielprinzip (Monster rempeln und Bananen raffen) hielt Rare hingegen fest. Die zahlreichen Zwischenspiele, Taktik-Schulen und Shops konnten wir leider noch nicht ausprobieren – die Entwickler basteln noch fleißig. Sie müssen sich beeilen – bis November soll das 32-MBit-Modul in den Geschäften liegen. *wi*

Während Rare den zweiten Affenstreich erst im Winter fertigstellt, soll die Super-NES-Adaption von "Killer Instinct" bereits im August in den USA ausgeliefert werden. Die blutige Prügelei wird inklusiv CD-Soundtrack verkauft, erscheint aber definitiv nicht in Deutschland.

Zwischendurch müssen Diddy und Dixie Schularbeiten erledigen und besuchen dazu das örtliche Klassenzimmer.



Im Bienenstock behindert zähfließender Honig die Affenabenteuer. Als Kletterhilfe ist das süße Zeug aber ganz nützlich.



An zahlreichen Zwischenstationen trifft das Affen-Pärchen auf Verwandte, die Tips geben oder Euch zu einem...





...Bonusspiel einladen. Die Räume waren in die Preview-Version bereits eingebaut, die Verwandten noch nicht.

BEAT IT, BATMAN!

Beim englischen Entwicklungshaus Probe gab Acclaim die Umsetzungen zum "Batman Forever"-Spielfilm in Auftrag. MAN!AC flog nach London, um die Effekt-gespickte Motion-Capture-Prügelei in einer Test-Session kennenzulernen.


Im Vergleich zu anderen Plattform-Spielen liegt der Schwerpunkt von "Batman Forever" auf spektakulären Schlägereien.



Im Zeichen der Fledermaus: Im Herbst kehrt Batman ins Kino und auf Euren Bildschirm zurück.


Auf der Suche nach dem "Riddler" durchsuchen Batman und Robin acht surrealistische Levels.

Tim Burtons "Batman" löste 1989 ein weltweites Superhelden-Revival aus, das in einer Flut von Joypad-Umsetzungen auch über Videospieler hereinbrach. Nach Sunsofts "Batman" entwickelten Konami und Sega Comic-, TV- und Filmumsetzungen, die durch technische Kniffe und Ausnützung der Hardware ("Batman Returns" auf dem Mega CD) die Herzen der Bat-Fans eroberten.

Mit dem dritten Kinofilm kehren Batman und seine erbitterten Feinde im Herbst auf Euren Bildschirm zurück. Acclaim spendierte der Hollywood-Produktion "Batman Forever" die Spezialeffekte der hauseigenen Advanced Technology Group und erhielt dafür die weltweiten Videospiel-Rechte. Der US-Hersteller, auf Comic- und Filmumsetzungen spezialisiert, verließ dabei die ausgetretenen Pfade der von Hand gezeichneten Sprites und bannt "Batman Forever" mit modernster Technik auf Modul – etwas später auch auf Playstation- und Saturn-CD.

Der Millionär Bruce Wayne residiert mit seinem treuen Butler Alfred in der luxuriös ausgestatteten Familien-Villa, deren Gewölbe ein fantastisches Geheimnis bergen. Unter dem Wayne´schen Familiensitz erstreckt sich die Batcave, Labor, Waffenkammer und Garage für das pechschwarze Bat-Mobil. Bruce Wayne's bzw. Batmans zurückgezogenes Helden-Leben ist vorbei, als Harvey Dent, einst Beinahe-Bürgermeister von Gotham City, jetzt ein gefährlicher Verbrecher, aus dem Arkham-

DIE STARS HINTER DER MASKE

Val Kilmer



Val Kilmers Darstellung des "Doors"-Lead-Sängers Jim Morrison in Oliver Stones gleichnamigen Film blieb umstritten, die folgende Karriere des amerikanischen Schauspielers turbulent. Unter anderem agierte der schöne Jungstar in "Willow", über Kilmers Auftritt in Sonys IMAX-Projekt "Wings of Courage" haben wir bereits in MAN!AC 5/95 kurz berichtet. In "Batman Forever" löst Kilmer Michael Keaton als Darsteller des maskierten Rächers ab. Wie im Vorgänger-Film steht er auch diesmal zwei Schurken gegenüber, dem schizophrenen Schwerverbrecher und Irrenhaus-Dauerinsassen "Two Face" und dem komplett durchgeknallten Psycho-Snob "Riddler".

Jim Carrey

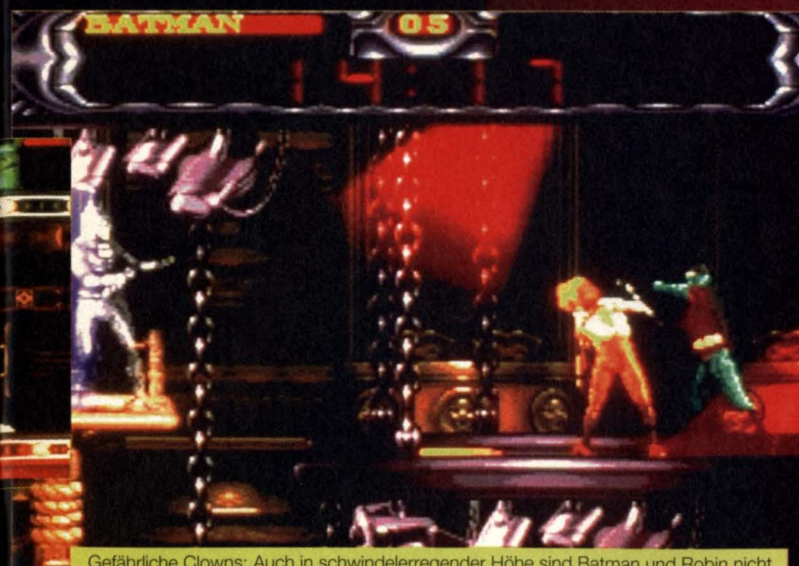
Grimassen-Künstler Carrey ist bereits nach drei Kinofilmen der Superstar der amerikanischen Comedy-Szene. Nach dem charmanten Loser-Krimi "Ace Venture" lieh Carrey der "Maske" seine Gummi-Mimik, bevor er in "Dumm und dümmer" als haarsträubend blöder Hinterwäldler über die Leinwand alberte. In "Batman Forever" erleben wir die dämonische Seite des unwiderstehlichen Shooting Stars: Als brillanter Wissenschaftler Edward Nygma übersteht Carrey den versehentlichen Download einer Kreuzworträtsel-Sammlung in sein Gehirn. Aus dem Forscher wird der bösartige "Riddler", der ehemalige Batman-Fan hat sich zum verbissenen Gegenspieler gewandelt.



Nicole Kidman

Vielleicht nicht unbedingt die begabteste Jung-Schauspielerin Hollywoods, mit Sicherheit aber eine der optisch umwerfendsten Erscheinungen der amerikanischen Filmbranche: Tom-Cruise-Ehefrau und "Days of Thunder"-Darstellerin Nicole Kidman wurde erst im letzten Moment in die Rolle der Psychologin Dr. Chase Meridien gecastet – und erliegt umgehend dem Super-Charme des Multimillionärs Bruce Wayne alias "Batman".



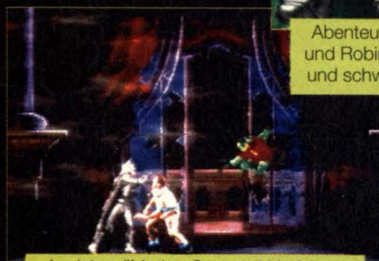


Gefährliche Clowns: Auch in schwindelerregender Höhe sind Batman und Robin nicht vor den Sprite-Scharen der Superschurken "Two-Face" und "Riddler" sicher.

Irrenhaus ausbüchst. Dents schizophrene Persönlichkeit spiegelt sich in seinem Antlitz wieder: Eine Gesichtshälfte ist die eines normalsterblichen Mittvierzigers, die andere Seite zeigt eine grauenhafte Fratze. Doch das Säureattentat hat nicht nur Dents Körper, sondern auch seine Seele vergiftet: Als Batmans erbitterter Feind "Two-Face" verbündet er sich mit dem "Riddler" – wie er das Opfer eines grauenhaften Unglücks. Mit Riddlers teuflischer "Gedanken-Klau-Maschine" mischen die beiden Super-Schurken Gotham City auf, sacken die gesammelten Reichtümer der Stadt-Bonzen ein und bringen Batman als vermeintlichen Übeltäter ins Gerede. Auf ihrem blutigen Weg zu Macht und Reichtum bleibt Dick Grayson als Vollwaise zurück: Bruce Wayne adoptiert den jungen Kunstturner, nachdem dessen Eltern von "Two-Face" ermordet wurden. Unter Batmans Obhut verwandelt sich Dick in Robin, den jugendlichen Side-Kick im rotgrünen Dress. In "Batman Forever" besucht das unsterbliche Duo aus Comic und Fernsehen erstmals gemeinsam die Leinwand.



Abenteuer in der Filmkulisse: Batman und Robin balancieren auf Stahlträgern und schwingen an den Scheinwerfern.

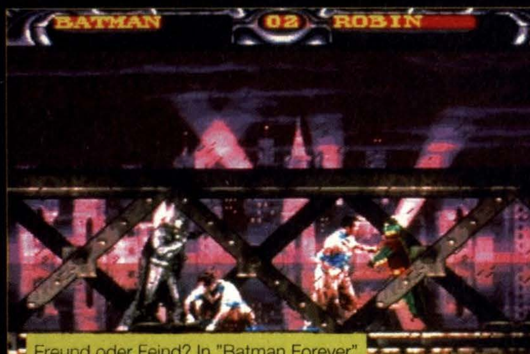

Acclaims "Motion Capture"-Verfahren ermöglicht den Sprites realistische Sprünge und Bewegungsabläufe.


Effektgespickt: Das neue Batcar aus "Batman Forever" ist nicht nur optisch eine Augenweide.


Vom Kommunalpolitiker zum Helden-Schreck: Tommy Lee Jones ist Harvey "Two-Face" Dent, Gothams schizophrener Schwerverbrecher.


Info-Overkill: Im Eigenexperiment mutiert Wissenschaftler E. Nygma zum satanischen "Riddler".


Kein Fiesling aus dem Film, sondern Probe-Entwicklungsschef Tony Beckwith – vier Versionen entstehen unter seiner Obhut.



Freund oder Feind? In "Batman Forever" spielt Ihr gemeinsam oder als Duell-Beat 'em-Up gegeneinander.



Von seinem schwarzgekleideten Mentor hat Robin den Seiltrick gelernt.

Zoff im Zirkus: In Acclaims "Batman Forever" erwarten Euch die Sprites in den Kulissen und Original-Kostümen des Films.



Wie der Film, überrascht auch das Spiel mit vielen grafischen Effekten: In der Villa ziehen Nebelschwaden an Euch vorbei.

Über Acclaims Advanced Technology Group berichteten wir bereits in MAN!AC 4/94. Seitdem haben die Newcomer weltweit Furore gemacht und wurden unter anderem auf der amerikanischen Grafik-Fachmesse Siggraph und der japanischen Nicograph geehrt. Während für "Batman Forever" Acclaims Blue-Screen-Verfahren ("Ultimatte") zum Einsatz kam, wurde ATGs Motion Capture Technologie für den "Mortal Kombat"-Zeichentrickfilm eingesetzt, der in den USA auf Video erhältlich ist.

Zur Umsetzung des Kinoabenteuers entschieden sich Acclaim und der Entwickler Probe dafür, eine Mixtur der beliebtesten Action-Genres um den Comic-Helden zu arrangieren: "Batman Forever" erinnert an Konamis scrollende Plattform-Prügelei "Batman Returns", aber auch an Duell-Beat'em-Ups à la "Street Fighter". Helden und Bösewichte wurde nicht in England, sondern von Acclaims amerikanischer ATG gerendert. Für die Kicks und Sprünge schwangen echte Kampfsportler das Bein, deren Bewegungen erfaßt und auf ein 3D-Modell umgerechnet wurden. Die authentische Anatomie wurde schließlich mit dem digitalisierten Äußeren der Schauspieler eingekleidet – das Ergebnis sind realistische Kämpfer, die optisch an die MK-Hünen erinnern. Auch die Hintergrundgrafiken und Effekte der acht Levels eifern das hohe technische Niveau der Filmvorlage nach: Probe veredelte die parallax scrollenden Levels mit Scheinwerferlicht in allen Farben, Schatten und Spiegelungen, sowie mit Special FX wie z.B. diffus verschwimmende Optiken, Blitzschlag und Nebelschwaden im Vordergrund.

Als Trainingscamp, aber auch als Spielplatz für Prügelfans, die auf Jump´n´Run-Gehopse gerne verzichten, hat Probe eine Duell-Arena eingebaut. Allein oder zu zweit kloppt Ihr Euch hier in Prügelspiel-Manier mit menschlichen und computergesteuerten Filmfieslingen. Die Kämpfer verfügen zwar über alle Schläge und Spezialattacken, greifen Euch jedoch nur als weißlich schimmernde Hologramme an. Wer also dem "echten" Riddler eins überbraten möchte, muß die Arena verlassen und sich in die ausladende Plattformwelt wagen – ab Herbst sind alle Super-NES- und Mega-Drive-Besitzer herzlich zum "Batman Forever"-Abenteuer eingeladen. *wi*

PROBE

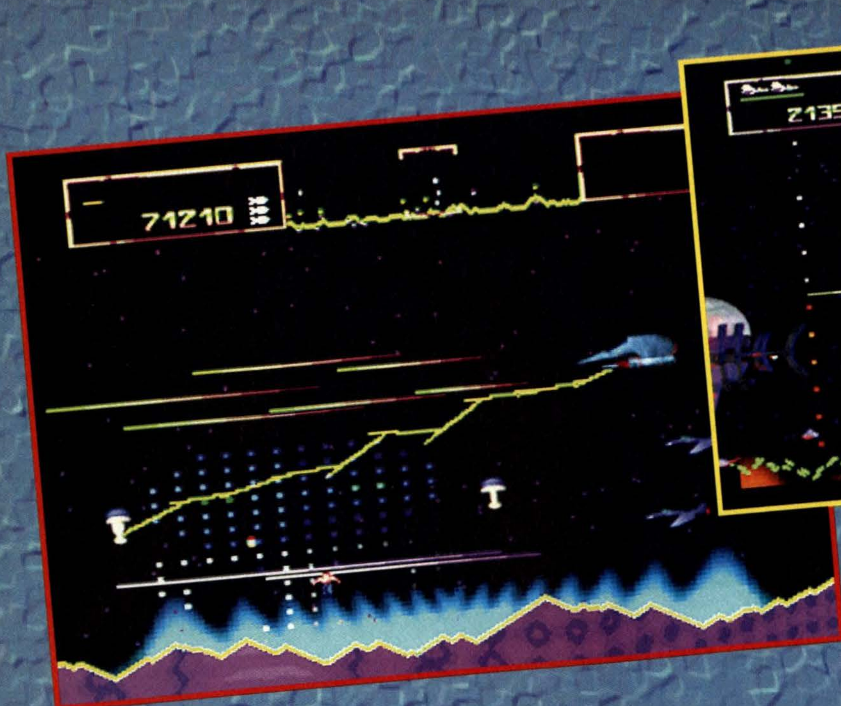

Vor zehn Jahren gründete Fergus McGovern Probe - heute zählt seine Firma zu den wichtigsten Entwicklungshäusern der westlichen Welt.

Als in den 80er Jahren Amiga und C-64 den Spielemarkt regierten, schossen in England die Entwicklungsfirmen wie Pilze aus dem Boden. Im Gegensatz zu den großen Software-Verlagen Ocean, U.S. Gold und Electronic Arts, konzentrierten sich kleine Firmen wie Special FX, Tiertex und Denton Design auf die Entwicklung und kümmerten sich nicht um Marketing und Vertrieb. Probe war damals einer der erfolgreichsten Developer und hat bis in die 90er Jahre überlebt. Von Fergus McGovern gegründet, produzierten die Engländer Hunderte von Computer- und Videospielen, darunter viele Heimversionen bekannter Automaten von Sega, Capcom und Konami ("Out Run", "Golden Axe") sowie zahlreiche Filmumsetzungen, von "Robocop" bis "Judge Dredd". Auf dem Konsolen-Sektor erreichten sie mit den Mega-Drive-Versionen indizierter Prügelspiele ein Millionenpublikum, zu ihren besten Original-Konzepten zählt die düstere Ballerei "Alien 3" für das Super Nintendo.

Im Auftrag von Acclaim, Hudson und Williams konzentriert sich Probe verstärkt auf 32-Bit-Titel; u.a. wird McGoverns Mannschaft die Playstation und Saturn-Varianten von "Mortal Kombat 3" entwickeln. Probe besitzt noch kein Ultra-64-Entwicklungssystem, experimentiert aber bereits mit der Virtual-Reality-Konsole des US-Spielzeuggiganten Hasbro und Microsofts Windows 95. Für diese neue PC-Benutzeroberfläche (siehe MAN!AC 7/95) programmiert Probe ein revolutionäres Netzwerk-"Bomberman".

BATMAN SO FAR

Name	System	Hersteller	Jahr	Anmerkung	Wertung
Batman	Mega Drive	Sunsoft	1990	Düsteres, geschmackvoll gezeichnetes Prügel-Jump´n´Run, dem erst zwei Jahre nach dem Japan-Start eine Deutschland-Veröffentlichung gegönnt wurde.	★★★
Batman Returns	Mega Drive	Sega	1992	Catwoman und Pinguin fordern zum Kampf: Vielfältiges, aber etwas wirr zusammengeschustertes Prügel-Jump´n´Run mit mittelprächtiger Grafik.	★★
Batman Returns	Mega CD	Sega	1993	Durch wahnwitzige 3D-Levels (Todesfahrt im Batmobil) und etwas Intro-Zauberei aufgepepptes Remake des Modul-Titels.	★★★
Batman Returns	Super Nintendo	Konami	1993	Prügelspiel zum zweiten Kinofilm: Eine nächtliche 3D-Fahrt im Batmobil und Geschicklichkeitseinlagen am Bat-Seil würzten das Marathon-Gekloppe durch die Gassen von Gotham-City.	★★
Batman the Animated Serie	Super Nintendo	Konami	1994	Stilsichere Umsetzung der TV-Serie: Ein zierlicher Batman turnt mit geschmeidigen Bewegungen und wehendem Umhang durch Großstadt, Natur und Vergnügungspark.	★★★
Batman & Robin	Mega Drive	Sega	1995	Ultra-schweres, aber techisch atemberaubendes Actionspiel mit Prügel-, Hüpf- und Flugeinlagen.	★★★





Für innovative Neuentwicklungen bewies der Jaguar bislang kein Pfötchen. Klassiker-Remakes hingegen versprechen Erfolg: Nach "Tempest" setzt Jeff Minter "Defender" für seine Lieblingskonsole um.

Action-Trauma

Im Gegensatz zu den schludrigen Neuentwicklungen bewegte Jeff Minters "Tempest"-Remake viele Spielhallen-Veteranen zum Jaguar-Kauf. Um die Raubkatze vor dem Aussterben zu bewahren, setzt Atari weiterhin auf das Erfolgsrezept: Nachdem der Eilbote mit der "Defender 2000"-Cartridge das geheime MAN!AC-Lager ausfindig gemacht hatte, starten Winnie und Robert in eine Minter-typische Farbenorgie. Die 2000er-Version war auf unserem Preview-Modul leider noch nicht zu sehen, doch "Defender Plus" gab mit "Tempest"-ähnlichen Soundeffekten und verzerrten Spiral-Nebeln bereits einen Vorgeschmack auf die abgehobene Neu-Fassung. Die alte Raumschiff-Miniatur wich einem elegant zur Seite schwenkenden Stahl-Koloß, die ehemals nur von einer roten Linie beschriebenen Gebirgsformationen füllte Minter mit schrillen Farbspielen. Am unverwüstlichen Grundprinzip des ehrwürdigen Baller-Opas hat sich nichts geändert: Ihr nehmt feindliche Angriffswellen unter Beschuß und beschützt die auf dem Felsmassiv herumwuselnden Siedler. Aufmerksame Piloten haben bei Exzessiv-Beschuß und Wendemanövern immer ein Auge auf dem Radar: Auf dem schematischen Level-Profil erkennt Ihr, ob Ihr den Kurs beibehalten oder Euren Feind durch ein geschicktes Wendemanöver in die Gegenrichtung überlisten müßt. Gefangene Menschen werden mit einem gezielten Schuß von ihrem Peiniger befreit und müssen im freien Fall aufgefangen werden, damit sie nicht am Boden zerschellen. Je mehr Kolonisten Ihr rettet, desto stattlicher die Bonus- und Extraleben-Überweisung.

Zugunsten einer zeitgemäßen Action-Steuerung ließ "Defender"-Fan Minter die Trägheits-Simulation des Ur-Spiels außen vor. Das neue Schiff ist mit schweren Geschützen bestückt und soll den Klassiker zügig in die schizophrene "Tempest 2000"-Dimension manövrieren. *rb*





In Jeff Minters neuester "Defender"-Version trudeln sogar gerenderte Riesen-Raumer durch's schräge All.



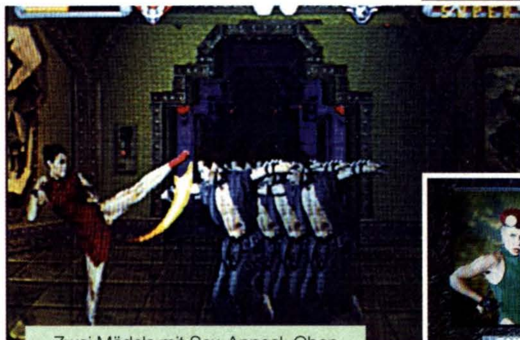
Wem die feindliche Übermacht zu erdrückend ist, stürzt sich mit zwei laserbestückten Satelliten ins Gefecht.

Klassisch

Wer als altgedienter "Defender"-Pilot einer Neu-Aufbereitung skeptisch gegenübersteht, wählt das neben "Defender Plus" und "Defender 2000" integrierte "Classic Defender": 1980 war die Welt noch in Ordnung. Niemand dachte an einen Videospiel-Crash, das Outworld-Portal war noch ungeöffnet und Jeff Minter zockte eifrig am von Eugene Jarvis erfundenen Williams-Automaten "Defender". Mit 26 KByte Speicher und echtem Vektor-Monitor galt der revolutionäre Shooter als technisches Monster. 1981 stand die Fortsetzung "Stargate" in den Spielhallen, die von Fan Minter ab 1990 für alle gängigen Computersysteme umgesetzt wurde. "Defender"-Versionen tummeln sich auf allen antiken Videospiel-Konsolen, dem C64, Atari ST und Commodore Amiga sowie als VCS-Modul, das Anfang der 80er Jahre bereits 3 Millionen mal verkauft war. Nach 15 Jahren können die Fans das Original endlich zuhause spielen. *rb*



Die spartanische "Classic Defender"-Version entspricht weitgehend dem berühmten Automaten-Vorbild.


Zwei Mädels mit Sex-Appeal: Oben Ming Na Wen (Chun-Li), rechts Pop-Sirene Kylie Minogue (Cammy).





Leider hat sich die "STF"-Platine erfolgreich gegen digitale Bildschirmfotos gewehrt. Deshalb gibt's nur dürftige Presse-Bilder.

Street Fighter

Van Damme hat den "Street Fighter"-Film an die Spitze der Kino-Charts geboxt. Gamestar mußte den Zelluloid-Schwachsinn für die Spielhalle aufbereiten.

Steven E. de Souza gehörte bislang zu den zuverlässigen Hollywood-Autoren: Nachdem er schon beim Filmstudium in Pennsylvania einen nationalen Filmpreis erhält, wird er von Universal als Serienautor ("Das A-Team", "Knight Rider") verpflichtet. Anfang der 80er Jahre wechselt er zu Paramount, wo er 1982 mit "Nur 48 Stunden" einen Riesenerfolg feiert. Danach schreibt er die Drehbücher zu "Phantom Commando", "Running Man", "Stirb Langsam" und "Ricochet". Vor "Street Fighter" arbeitete er an der "Familie Feuerstein", bis vor kurzem drehte er mit Stallone "Judge Dredd".

Bestürzte Gesichter im Cinedom zu Köln: Als Jean-Claude van Damme, alias Colonel William F. Guile, sein Mannen zur Befehlsverweigerung gegen das Allied-Nations-Oberkommando aufruft, geht ein Raunen durch den Saal. Kann das Regiedebüt eines routinierten Drehbuchautoren wie **Steven E. de Souza** wirklich so klischeehaft sein? Erste Fighter-Fans verlassen fluchtartig das Riesenkino, um dem schwachsinnigen Showdown samt armseliger schauspielerischer Einlangen zu entgehen. Nur die Überlebenden der Zelluloid-Katastrophe "Mario Bros." vor drei Jahren waren dem Ausgang des Films gewachsen – nachdem die "Muscles from Brussels" dem armen Raul Julia (M. Bison) eins über die Mütze gezogen haben, schalten sich dessen Lebenserhaltungssysteme ein. Spätestens jetzt sollte das Gehirn des Zuschauers abschalten. Klick.

Trotz klischeehafter Handlung, mäßiger Kampfszenen und dümmlicher Dialoge kam "Street Fighter" in einigen Ländern erstaunlich gut an: Die Deutschen führten den Streifen in ihren größten Lichtspielhäusern auf, in England fegte er bis an die Spitze der Kino-Charts. Was liegt also näher, als eine Umsetzung für die Spielhalle zu programmieren? Damit betraute Capcom den Automatenentwickler Gamestar in Chicago, der sich mit der Digitalisierung von Menschen besser auskennt als die japanische Zentrale. Da hatte man seinerzeit sowieso genug mit "Street Fighter Alpha" zu tun – dem neusten STF-Automaten, der bis vor kurzem mit den Anhängseln "Legend" und "Zero" durch die Presse geisterte (ausführlicher Bericht in der nächsten MAN!AC).

Um die Möchtegern-Schauspieler authentisch auf den Screen zu bringen, digitalisieren die Gamestar-Leute schon während der Dreharbeiten fleißig drauflos: Vor einem Blue Screen führt van Damme seinen obligatorischen Spagat vor, während Kylie Minogue nervös mit den Beinen zappelt. Später wurden die Bewegungen wie bei Williams drittem Digi-Spektakel per Motion-Capture (siehe MAN!AC 5/95) aufbereitet und ins Spiel gestrickt.

Damit die eingesessene "Street Fighter"-Bande nicht an Steuerung oder Features scheitert, bekamen die Amerikaner Schützenhilfe aus Japan: Neben Feuerbällen, Sonic Booms und Uppercuts vollführen die digitalen Kampfmeister die gleichen Schläge und Combos wie ihre gezeichneten Kollegen. Dabei ließen's die Kreativen aber nicht bewenden: So könnt Ihr den Gegner auch im Flug mehrmals hintereinander treffen oder besonders aufdringliche Angreifer per "Counter Attack" (z.B. Feuerball umlenken) auf die Matte legen. Neben den Hauptdarstellern aus dem Film stehen auch der neuen STF-Charakter Sawada, Obermotz Akuma und einer von Bisons Soldaten zur Wahl.

Dank außergewöhnlich guter Digi-Animationen kommt das Schlagrepertoire der STF-Recken wesentlich realistischer 'rüber als bei Midways jüngstem Schläger-Turnier: Van Damme & Co. fegen behende über den Bildschirm, bei besonders schnellen Figuren wie Vega geht das aber auf Kosten der Übersicht. Mal wißt Ihr nicht, wie Ihr den Großmeister so locker auf die Matte legen konntet, dann wundert Ihr Euch, warum Euch Bisons schallendes "Game Over" entgegenhallt. Die Qualität der Hintergründe ist zwiespältig: Erst kloppt Ihr Euch vor 8-Bit-gerechter Pixel-Kulisse, dann trefft Ihr Euch mit Bison zu einem gemütlichen Dia-Abend mit bewegten Szenen aus dem Kinofilm.

In Japan erscheinen die Umsetzungen des Automaten für Playstation und Saturn bereits im August. Der Test folgt in einer der nächsten MAN!ACs. *ak*




Mäßige Schauspieler und schwachsinnige Story bedeuteten das Leinwand-Aus. Der Automat hält sich an die Geschichte des Films (Hintergründe) und bietet sämtliche Charaktere.

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

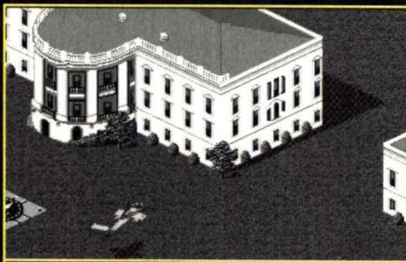


Daytona USA (Sega Saturn)


Themepark (Super Nintendo)



Illusion of Time (Super Nintendo)


Jungle Strike (Super Nintendo)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,– bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Läden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,– Porto Ausland DM 18,–

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:
Einführungsangebot
(die ersten 500 Geräte)
Sega Saturn mit Spiel für sagenhafte 799,–

Super Nintendo

S.N. More Fun Set	299,–
Action Replay Pro 2	99,–
Game Saver	89,–
Actraiser 2	99,–
Addams Family Val.	119,–
Blackhawk	109,–
Crazy Chase	109,–
Demons Crest	129,–
Dino Dini Soccer	49,–
Donkey Kong Country	129,–
Earthworm Jim	119,–
F-1 Championship	119,–
Flintstones the Movie	109,–
Ghoul Patrol	49,–
Hagane	119,–
Illusion of Time	119,–
International Superstar Soccer	119,–
Indiana Jones	79,–
Jelly Boy	109,–
Judge Dredd	119,–
Jungle Strike	109,–
Justice League	109,–
Legend	49,–
Lothar Matthäus Super Soccer	119,–
Mr. Tuff	114,–
Mickey Mania	79,–
NBA Jam Tournament	129,–
Pac-Man 2	114,–
Pagemaster	89,–
Pinball Fantasies	99,–
Shootout Soccer	109,–
Soulblazer	109,–
Spiderman TV	129,–
Star Trek Next Generation	109,–
Stargate	109,–
Star Wars Ret. of the Jedi	79,–
Street Racer	119,–
Super BC Kid	119,–
Super Turrican 2	119,–
The Mask	119,–
Theme Park	119,–
Unirally	109,–
Wario's Woods	89,–
WWF Raw Video Spielberater	19,–
WWF Raw	64,–
X-Men	129,–

Angebot des Monats



Mega Drive: Fifa Soccer 95, NHL 95, NBA Live 95 je 59,–
Super NES: Super Mario Kart, Super Mario Allstars je 64,–
Nur solange Vorrat reicht.

Sega Saturn

Sega Saturn Grundgerät (deutsche Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartk., Controllerpad, Batterie)	739,–
Memory Card	99,–
Joypad (Sega)	44,–
Lenkrad (Aug.)	119,–
Virtua Stick	89,–
Antennenkabel mit Bildfilter	59,–
Clockwork Knight	99,–
Daytona USA	129,–
Panzer Dragoon (Aug.)	109,–
Pebble Beach Golf (Aug.)	129,–
Virtua Fighter	129,–
Victory Goal	129,–

Mega Drive

Mega Drive 2 ohne Spiel	189,–
Action Replay 2 Pro	99,–
RGB-Kabel	29,–
Addams Family Values	109,–
Adv. of Batman & Robin	109,–
Animaniacs	79,–
Alien Soldier	99,–
Asterix Power of Gods	59,–
Bubsy 2	69,–
Daffy Duck in Hollywood	89,–
Dynamite Headdy	79,–
Ecco the Dolphin 2	79,–
F1-Championship (Domark)	109,–
Flintstones The Movie	104,–
Jimmy White's Snooker	99,–
Havoc	59,–
John Madden Football '95	94,–
Judge Dredd	109,–
Justice League	99,–
König der Löwen	89,–
Landstalker	109,–
Lothar Matthäus	109,–
Mickey Mania	59,–
Mega Man Wily Wars	109,–
Mickey Mouse 2	69,–
NBA Basketball '95	89,–
NBA Jam Tournament	109,–
NHL All Stars Hockey (Aug.)	119,–
Pagemaster	59,–
Ristar	94,–
Road Runner Desert Demol.	89,–
Rock'n Roll Racing	99,–
Samurai Shodown	109,–
Schlümpfe	89,–
Shining Force 2	99,–
Shinobi 3	49,–
Skeleton Krew	109,–
Slam Masters	139,–
Soleil dt.	109,–
Sparkster	59,–
Spirou (Aug.)	109,–
Stargate	99,–
Story of Thor	119,–
Striker	114,–
Speedy Gonzales	99,–
Super Street Fighter 2	99,–
Theme Park	109,–
Tiny Toons All Stars	79,–
True Lies	119,–
Winter Olympics	59,–
Wayne Gretzky NHLPA	109,–
WWF Raw Video Spielberater	19,–
WWF Raw	59,–
X-Men 2	99,–

Sonderpreise **Top-Neuheiten**

Mega CD

Mega CD 2 mit R. Avenger	299,–
B.C. Racers	79,–
Dungeon Explorer 2	99,–
Dungeon Master 2	99,–
Earthworm Jim Spec. Edition	109,–
Ecco the Dolphin 2	89,–
Fahrenheit CD	109,–
F-1 Beyond the Limit	99,–
FIFA Soccer	59,–
Heimdall	99,–
Jurassic Park dt. CD	89,–
Lords of Thunder	99,–
Road Rash CD	99,–
Schlümpfe CD	99,–
Shining Force CD	109,–
Soulstar	59,–
Space Adventure	99,–
Starblade	99,–
Super Strike Trilogy	99,–
Theme Park	109,–
Tomcat Alley	59,–
World Cup Golf '94	94,–

Mega 32 X

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	359,–
B.C. Racers	119,–
Fahrenheit 32X-CD	129,–
Golf Magazin Best 36 Holes	99,–
Knuckles Chaotix	109,–
Metal Head	129,–
Midnight Raiders	129,–
Motherbase	119,–
Motocross Champ.	99,–
NBA Jam Tournament	119,–
NFL Quarterback Club	129,–
Star Wars Arcade	79,–
Stellar Assault	109,–
Supreme Warrior CD	119,–
Toughman Contest	99,–
VR-Racing Deluxe	99,–
WWF Raw	119,–

Atari Jaguar

Jaguar Grundgerät	374,–
CD-ROM	329,–
Aliens vs Predator	119,–
Cybermorph	139,–
Dragon	89,–
Fight for Life	119,–
Hover Strike	109,–
Iron Soldier	109,–
Joust	109,–
Rayman	119,–
Tempest 2000	109,–
Val d'Isere Skiing	109,–

Sony Playstation

erscheint ca. Mitte Semptember. Genaue Preise stehen noch nicht fest, sind aber bei Erscheinen dieses Heftes bekannt. Rufen Sie doch einfach an.

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: JAGUAR, 3DO, NEO-GEO UND 8-BIT!

Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

09 31/57 16 01

ODER: 0931/57 16 06



AUF DEM DRACHEN NACH FERNOST



Die letzte Softwarewelle für die 16-Bit-Generation ist im Anrollen: Können Rollenspiel-Neulinge wie Capcom und Taito mit "Breath of Fire 2" und "Lufia 2" den Square-Produkten Paroli bieten? MAN!AC nimmt den Drachenexpress nach Japan.



Kolossal: Ein aufgeregter Menschenauflauf versperrt Euch den Zugang zum Theater.



Einzelkämpfer wie sein Capcom-Vetter: Nach und nach füllen bis zu drei Mitstreiter den Charakterbildschirm.

AUSERWÄHLT

Jung-Drachen Ryu soll die Welt retten, muß aber vor der Erkenntnis um seine zauberhafte Herkunft einen steinigen Pfad beschreiten. Im zunächst in schwarz-weiß gehaltenen Vorspann schleicht ein eben den Windeln entwachsener Held hinter seiner Schwester her. Schwesterlein ist wieder mal ausgebüchst und watschelt schnurstracks in den Wald. Hier findet Ihr die Überreste eines riesigen Reptils: Vor Jahrhunderten stürzte der bei einer Monster-Attacke tödlich getroffene Drache in den benachbarten Forst. Die vorwitzige Yuma entdeckte die Knochen und nickte prompt vor dem Drachenschädel ein. Im anschließenden Traum will sie Eurer Mutter begegnet sein. Klein Ryu will Mama auch sehen und haut sich vor dem Kadaver auf's Ohr. Nach seiner Rückkehr ins Dorf erfährt Euer Langschläfer allerdings eine böse Überraschung: Keiner der Bewohner kann sich an Eure Familie erinnern und von Papa sowie Yuma fehlt jede Spur.

Zusammen mit dem heimatlosen Hundemenschen Bosh wächst ein verstörter Ryu unter der Obhut des Dorfpriesters auf. Lieblingsbeschäftigung des unzertrennlichen Kinder-Duos: Euren Pflegevater mit nächtlichen Erkundungsmärschen um



Trotz Freund Bosh einsam: Niemand kann sich an Ryus Familie erinnern.



Am Lagerfeuer: Die Anleitung ist mit witzigen Manga-Illustrationen gespickt.



Schillernde Wasserfälle und kindliche Rundungen: Optische Ideal-Kost für Nippon-Fanatiker.

LUFIA 2

Der "Breath of Fire"-Nachfolger knüpft brav an den Vorgänger an. Die "Lufia 2"-Handlung hingegen verlegten die Taito-Designer vor "Lufia 1": Behandelt der Vorspann des ersten Teils die epische Schlacht vor dem Spiel-Zeitalter nur ansatzweise, erlebt Ihr die Legende um die fliegende Insel Koktou in "Lufia 2" persönlich. In der düsteren Vergan-



Sind noch voll auf der Höhe: Die Sinistrals und Schwester Lufia residieren auf ihrer fliegenden Insel.





Klein aber fein: Durch aufwendige Colorierung wirkt die Oberwelt trotz Mini-Sprites besonders märchenhaft.



Optisch einzigartig: Die "Breath of Fire"-Monster schlagen sogar die starren "Final Fantasy"-Biester.



Klein Ryu im Kampf gegen einen Dämonen: Das feiste Untier besiegt Euren Helden mit einem Schwanzschlag.



den Verstand bringen. So entpuppt sich eine vermeintlich harmlose Schlange nach unbeschwerter Verfolgungsjagd als Dämonen-Schweif. Auf die Isometrik-Umblende folgt ein ungleicher Kampf: Das bizarre Ungetüm zwingt Euer kindliches Sprite mühelos in die Knie und enthüllt im englischsprachigen (!) Vorspann Ryus göttliche Herkunft.
Zehn Jahre später sind Ryus Vergangenheit und der Vorfall in der Höhle vergessen. Ryu und Bosh sind zu stattlichen jungen Kämpen gereift und machen sich als frischgebackene Mitglieder der Ranger-Gilde an die Erfüllung ihrer Debüt-Mission: Sie retten ein quirliges Hausschwein vor dem Kochtopf! Nach der heldenhaften Rettung wird Bosh von einer mysteriösen Dame in einen Juwelen-Diebstahl verstrickt. Während Euer Partner Unterschlupf bei einem Freund sucht, müßt Ihr das Juwelen-Debakel auf eigene Faust lösen. Schon bald reißt Euch der simple Diebstahl in eine globale Intrige...

Isometrisch

Viele Nippon-Rollenspiele schränken den Spieler trotz immensem Hintergrund durch zu geradlinige Handlungen ein. "Breath of Fire" hingegen begeistert mit seinem freizügigen Design, das Fantasy-Enthusiasten fast uneingeschränkten Forschungs-Spielraum erlaubt. Erfolgreich wurde das Edel-Rollenspiel jedoch erst durch die isometrische Kampfansicht: Eindrucksvolle Riesen-Sprites wetteifern mit detaillierten Mini-Monstern. Die Hintergrundoptik entspricht wie gehabt genau dem Karten-Vorbild: Latscht Ihr an einem Küstenstreifen in einen Skelett-Trupp, zerlegt Ihr die Untoten im Kampf-Modus vor rauschender Brandung. Ihr bewundert romantische Landschaften mit Efeu-Ranken, brüchige Mauern und verträumte Zauberwälder. Die Heldensprites stürmen die Gegnerfront und mischen die Monster mit anime-gerechten Fecht- und Hexattacken auf. Wer sonst bei jeder Zufallsbegegnung genervt aufstöhnt, freut sich über die aufwendigen "Breath of Fire"-Schlachten. Die zünftigen Nippon-Scharmützel steigern die Vorfreude auf den nächsten Hinterhalt und bannen Euch wochenlang in die riesige Fantasy-Welt. Wichen die eindrucksvollen Oberwelt-Sprites einem unscheinbaren Winz-Trupp, brauchen sich die filigranen Landschaftsoptiken nicht hinter "Final Fantasy" zu verstecken. "Breath of Fire 2 "verspricht anspruchsvolle Fantasy-Kost in zeitgemäßer Aufmachung.





Nächtlicher Erkundungsmarsch: Die Verfolgungsjagd nach einer vermeintlichen Schlange endet in den Fängen eines Dämons.

genheit gehört Titel-Schönheit Lufia zu den fiesen Herrschern des Eilands: Die Sinistrals ahnen noch nichts von ihrer Niederlage und schikanieren die hilflose Bevölkerung. Bis Eure Helden ihrem legendären Ruf gerecht werden und den übermütigen Göttern die Krone eindellen, üben sie auf der vogelperspektivischen Oberwelt in Zufalls-Gefechten das Monster-Prügeln. In den Dungeons werden auch die grauen Zellen trainiert: Anstatt stur metzelnd durch eintönige Gänge zu latschen, löst Ihr Rätsel a la "Zelda". Das kugeläugige Gruppen-Sprite verschiebt Steinquader, legt Schalter um oder stürzt sich auf Action-Adventure-gerechte Monster-Sprites. Erst wenn Eure Helden mit dem Unhold kollidieren, wird in den aufgemotzten Kampfbildschirm umgeschaltet: Wo Gegner und Helden früher als magere Ruckel-Bilder über die Karte geblendet wurden, machen sich die dicken Fieslinge nun samt Eurem Trupp auf einer edlen Hintergrundoptik breit. Farblich fein abgestufte Riesen-Grafiken und furiose Mode-7-Effekte sollen Taito als ernstzunehmende Rollenspiel-Konkurrenz für die nächste Generation etablieren. *rb*





Vertrackte Schalterrätsel und verschiebbare Steinblöcke fordern insbesondere den "Zelda"-Spieler. Die vereinzelte Seitenperspektive erinnert an den Turm-Level aus dem PC-Engine-Klassiker "Y's".





Die "Lufia"-Bevölkerung hat Laufen gelernt: Der kulleräugige Heldentrupp und seine Gegner haben endlich Boden unter den Patsche-Füßen.

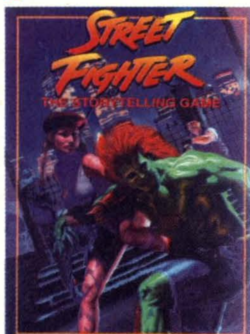
NEWS

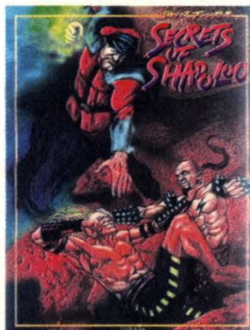
Auf Ryus Spuren

Im Zuge des "Street Fighter"-Rummels erwarben auch die amerikanischen White-Wolf-Rollenspielstudios eine Lizenz für die populären Anime-Prügler. Nach dem kometenhaften Aufstieg mit Qualitätsprodukten wie "Vampire: The Masquerade" und "Werewolf: The Apokalypse" entfernt sich White Wolf mit der knallbunten "Street Fighter"-Präsentation von ihrer üblichen Grufti-Kost. Auf rund 150 farbigen Seiten des Basis-Spiels "Street Fighter: The Storytelling Game".werden nicht nur die Regeln erklärt, sondern auch neugierige Vollkontakt-Begeisterte mit bislang nicht publizierten Infos über die 16 World Warriors versorgt. Wie gewöhnlich legten die White-Wolf-Designer das Hauptaugenmerk auf die liebevoll ausgearbeitete Hintergrundwelt und Spielleitertips. Das kompakte Regelsystem, eine Konvertierung der hauseigenen "Storytelling"-Regeln, wurde bewußt simpel gehalten und konzentriert sich auf die flotte Umsetzung der Special-Moves und Martial-Arts-Magie.

Erfahrenen Meistern bietet das System mannigfaltige Möglichkeiten für niveauvolles Rollenspiel. Einsteiger oder Fantasy-Metzler stören sich am knapp bemessenen Regelumfeld, das langjährige Praxis mit Realzeit-Spielen erfordert. Spielleiter mit Kampfsport-Faible oder informationshungrige "Street Fighter"-Fans erstehen das englische Regelwerk für knappe 60 Mark beim Rollenspielexperten Merlins' in Wiesbaden (Tel.:0611/307385). Zusatz-Infos verraten Euch der "Street Fighter Player's Guide" und das Quellenbuch "Secrets of Shadoloo". Letzteres lüftet die Geheimnisse um Bisons finstere Untergrundgesellschaft. *rb*

Street-Fighter-Rollenspiel von den White-Wolf-Studios





➤ Abbruch der Rettungsmission: Noch ist nicht entschieden, ob Factor 5 und LucasArts ein Update von "Rescue on Fractalus" für das Ultra 64 entwickeln. Sobald finale Facts bekannt sind, geben wir Nachricht.

➤ Golf-Klasse: Mit der US-Produktion "Links", der konkurrenzlos besten PC-Golfsimulation, gibt Entwickler Access sein Playstation-Debüt.

➤ Kauf mich! Sony hat dem Computer-Anbieter Apple (Macintosh) ein Übernahmeangebot gemacht. Ob der Milliarden-Deal klappt, entscheiden nicht nur die Apple-Verantwortlichen, denn das Kartellamt will eine Marktkonzentration verhindern.

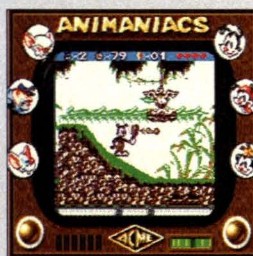
➤ 3DO-Preissenkung: In den USA kostet eine 32-Bit-Konsole erstmals unter 300 US-Dollar (etwa 450 Mark). Goldstar hat den Preis ihres 3DO-Systems auf 299 US-Dollar (inklusive "FIFA Soccer" und "Shockwave") reduziert.

Super Mario World 2

Was für eine Überraschung: Noch vor "DK Country 2" erscheint mit "Yoshi's Island" das offizielle "Super Mario World 2". Star-Designer Miyamoto höchstpersönlich hat das traditionelle Jump'n'Run in vierjähriger Arbeit entwickelt. Das 16-MBit-Modul (zum Vergleich: "Super Mario World" war eine 4-MBit-Cartridge) birgt einen FX-Chip, der u.a. für schnucklige 3D-Effekte bei Endgegnern eingesetzt wird. Held der konkurrenzlos umfangreichen Plattform-Hatz (man spricht von rund 250 Levels) ist Dino Yoshi, der Klein-Mario huckepack auf seinem Rücken transportiert. Mehr über den Spielspaß-Knüller in einer der nächsten Ausgaben.

SMW 2: Yoshi's Island im Herbst für Super NES

HAND HELD



Animaniacs

Mit ordentlicher Verspätung trudelt der Game-Boy-Remix unserer geliebten 16-Bit-"Animaniacs" ein: Die spritzige Mischung aus Plattform-Gehüpfe und kleinen Rätseln wird der Zeichentrick-Vorlage gerecht, sieht hübsch aus und wartet mit vier neuen Levels auf. Wertarbeit von Factor 5.

Hersteller	Konami
Spieler	1 bis 2
System	Super GB
Wertung	★★★★



4-in-1 Funpak 2

Die Fortsetzung des beliebten Erstlings birgt leider vier weniger interessante Spielchen: "Solitaire", "Yacht", "Dominoes" und "Cribbage" sind grafisch eher lieblos und im deutschsprachigen Raum weniger geachtete Zeitvertreibe. Nur für Fans der aufgezählten Denk- bzw. Glücksspiele.

Hersteller	Interplay
Spieler	1-2
System	Game Boy
Wertung	★★



Casino

Noch 'ne Spielesammlung von Interplay: "Casino" steht für "Einarmiger Bandit", "Video Poker", "Craps", "Roulette" und "Blackjack". Grafisch ähnlich bescheiden wie das "4-in-1 Funpak 2", geht der Las-Vegas-Fünfkampf etwas lockerer vom Joypad. Für Glücksspieler durchaus empfehlenswert.

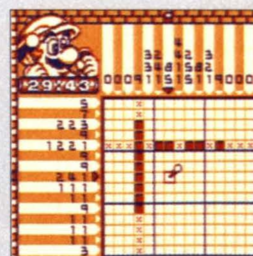
Hersteller	Interplay
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



FIFA Soccer

So akkurat die Super-Simulation umgesetzt wurde, das Spiel ist für den Game Boy einfach zu kompliziert. Ein simples Gebolze macht fast mehr Sinn, als eine mit Optionen, Menüs und Spielvarianten überladene Fußball-Demonstration. Aufwendig, aber über das Ziel hinausgeschossen.

Hersteller	Malibu
Spieler	1
System	Super GB
Wertung	★★



Mario's Picross

Mario's neuester Game-Boy-Streich ist ein kniffliges Denkspiel mit 250 vorgegebenen Knobel-Situationen. Das mathematisch angehauchte, englischsprachige Zahlen-Spektakel erfordert keine flinken Reaktionen, sondern eiserne Konzentration. Eine Batterie speichert Eure Erfolgserlebnisse.

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
System	Super GB
Wertung	★★★★

NEWS

Syndicate Wars




Bullfrogs "Light Source"-Technik erkennt Laternen und Neonschilder als Lichtquellen.

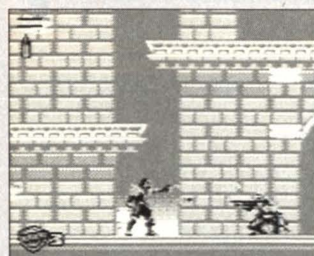
Bevor Bullfrog die Tore zum "Theme Park" öffnete und mit dem "Magic Carpet" davonflog, feierten die Engländer mit "Syndicate" einen blutigen Strategie-Erfolg. Im Zeichen der Playstation soll es im Frühjahr '96 zu einem Revival der isometrischen Gangsterkriege kommen: Nach dem verheerenden Syndikats-Showdown wollen die Überlebenden eine friedliche Gesellschaft aufbauen. Doch schon bald unterjochen neue Parteien die führerlosen Kriegsopfer, um auf dem Schlachtfeld Großstadt ihre fragwürdigen Ziele mit Waffengewalt zu verfolgen. Die stufenlos rotierende Spielfläche soll Übersichtlichkeit garantieren, mit neuem Waffenarsenal ebnen Eure schweren Jungs auf Wunsch ganze Städte ein.

Ein von Bullfrog entwickeltes Verfahren taucht Eure Sprites durch komplexe Berechnung des Lichteinfalls in flackerndes Kunstlicht und versengt Euch mit realitätsgetreuen Feuersbrünsten und Explosionen das kriminelle Gemüt. Um die Grafik-Glut nicht in Menüs zu ersticken, wird primär auf Action gesetzt.


Hinter Gebäuden versteckte Gangster entdeckt Ihr...


...nach einem Schwenk der frei rotierbaren Spielfläche.

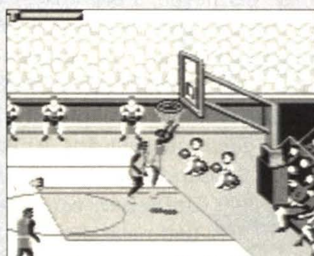
Syndicate Wars, Bullfrog, Playstation, ab Winter 95/96 in Deutschland.



Judge Dredd

Judge Dredd richtet in Jump'n'Shoot-Manier Megacitys Kriminelle und erfüllt nach Terminal-Einsicht Missionen. Wer sich Bonuspunkte sichern will, ballert die Gangster nicht hemmungslos über den Haufen, sondern verfrachtet sie ins Kittchen. Im Gegensatz zur stimmungsvollen 16-Bit-Präsentation enttäuscht die mies animierte Flacker-Optik: Alles in allem ein unmotiviertes Gebolze.

Hersteller
Acclaim
Spieler
1
System
Game Boy
Wertung
★★



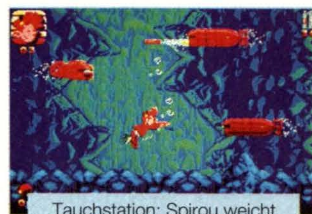
NBA Jam Tournament Edition

Wie schon der Vorgänger ist auch die "Tournament Edition" nur für einen Spieler geeignet. Ansonsten gelten alle Updates der 16-Bit-Versionen für die Game-Boy-Variante: Aktualisierte Teams, neue Dunks und vor allem die Extras sorgen für actionreiche Basketball-Stimmung. Lediglich der Verwisch-Effekt bei allzu rasanten Spielzügen stört ein wenig.

Hersteller
Acclaim
Spieler
1
System
Game Boy
Wertung
★★★

Spirou & Fantasio




Tauchstation: Spirou weicht Torpedos aus.

Mit seinem bizarren Marsupilami (Disney erstand kürzlich die Rechte für den affenähnlichen Witzbold) und dem vertrottelten Gaston gelangte der französische Zeichner Franquin zu Weltruhm. Ihre ersten Auftritte gaben die beiden Comic-Helden an der Seite der Chaoten-Reporter "Spirou und Fantasio". Auf einer Präsentation zu Ehren ihres kauzigen Freundes Count Champignon stürzen die beiden in Infogrames' jüngstes Jump'n'Run-Abenteuer: Roboter-Fiesling Cyanure trägt sich mal wieder mit Eroberungsplänen und entführt den Erfinder kurzerhand. Auf der Suche nach dem mechanischen Bösewicht hetzt ein comicgerecht animierter Spirou durch ein puzzlelastiges New York City und den palumbianischen Dschungel, wo außer dem Marsupilami garstige Rieseninsekten hausen.


Im palumbianischen Dschungel lebt das Marsupilami.


Mehr als 300 Animationsphasen sollen Spirou beleben.

Spirou & Fantasio, Infogrames, Mega Drive, ab Juli in Deutschland

Secret of Mana 2




Next-Generation-Grafiken auf dem Super Nintendo

Die "Secret of Mana"-Nachfolge tritt nicht Squares USA-Entwicklung "Secret of Evermore", sondern das japanische "Seiken Densetsu 3" ("Secret of Mana 2") an (der erste Teil erschien in Deutschland als "Mystic Quest" für den Game Boy).

Die Handlung des optisch furiosen 32-MBit-Monsters entführt Euch in ein brandneues Märchenreich. Das Rollenspiel-lastige Menü-System wich zugunsten jüngerer Spieler einer simpleren Benutzerführung.


Drei Multiplayer-Streiter auf abenteuerlichem Exkurs.

Multiplayer-Begeisterte wählen Ihr Drei-Mann-Team diesmal aus sechs unterschiedlichen Charakteren mit eigenen Hintergrundgeschichten: Die Zusammenstellung Eurer Gruppe beeinflußt wesentlich den Verlauf des überaus spektakulären Abenteuers.


Happy Halloween: Kürbiskopf als monströser Endgegner.

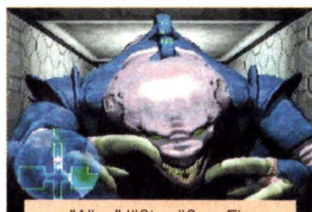
Seiken Densetsu 3, Square Soft, Super Nintendo, ab September in Japan.



Space Hulk



Die "Alien"-Story um schleimige Außerirdische, die ihre Embryos in menschlichen Wirten ablegen, integrierten die "Warhammer 40000"-Designer vom englischen Brettspiel-Riesen Games Workshop kurzerhand in ihr morbides Science-fiction-Universum. Wie in der Brettspielvorlage wagt sich eine imperiale Terminatoren-Einheit in ein führerloses Schiffswrack, um in dreidimensionalen Echtzeit-Gefechten die klebrige Chaos-Brut auszumerzen. Zischen Eure mutierten Gegner spinnengleich durch den verwinkelten Space Hulk, rücken die Terminatoren eher träge in die Schiffskorridore vor. Die miesen Reflexe machen Eure Soldaten durch überlegene Bewaffnung wett: Ihr legt mit dem Flammenwerfer Feuer an strategisch wichtigen Punkten und zerblast die Geenies mit dicker Wumme.


"Alien" läßt grüßen: Ein Genestealer im Nahkampf.


Ein feindlicher Psioniker bewirft Euch mit Feuerbällen


Imperiale Spezialeinheit: Die gepanzerten Terminatoren.



Space Hulk, Electronic Arts, 3DO, ab 23. Juni in den USA.

Krazy Ivan



Mech-Fans atmen auf: Entgegen den dreidimensional schwachen 16-Bittern erlaubt die neue Konsolengeneration endlich die virtuelle Umsetzung futuristischer Stahlschlachten. Psygnosis' "Krazy Ivan" versetzt Euch ins Cockpit eines humanoiden Kampf-Kolosses: Ihr schmelzt mit Partikel-Projektor-Kanonen, Laser und Suchraketen in bester "Battletech"-Manier feindliche Roboter-Piloten aus der Kanzel und ballert hubschrauberähnliche Kampfjäger vom bewölkten 3D-Himmel. Von den Missionen und der Levelgestaltung war in der vorliegenden Vorab-Version noch nichts zu sehen: Wir stapften durch eine bergige Arena und tauchten spinnengleiche Robot-Vehikel in ein gleißendes Glut-Inferno mit plastischen Explosionen und wummernden Soundeffekten.





Die Vierbeiner staksen wie Spinnen durch die Berge



Getroffene Jäger schmieren qualmend ab



Transparentes Laserfeuer schmelzt Feinde zu Klump

Krazy Ivan, Psygnosis, Playstation, ab September in Deutschland.

Journeyman Project



Das ursprünglich für den Macintosh entwickelte Zeitreise-Adventure war eine der ersten PC-CDs, die ausschließlich für Windows konzipiert wurden. Saturn- und Playstation-Besitzer dürfen ohne Oberflächen-Umwege in die Zeitmaschine einsteigen: Skrupellose Gangster wollen in der Gegenwart ungehindert abräumen und basteln an der Vergangenheit herum. Um unliebsame Veränderungen im Realitäts-Gefüge zu verhindern, richtete der Staat eine Spezialeinheit ein: Als Agent der Temporal Security unternehmt Ihr Sprünge in unterschiedliche Epochen, um schwere Jungs einzubuchten und das brüchige Zeitgefüge wieder zu reparieren. Während Ihr klassische Grafik-Adventure-Rätsel knackt, dürft Ihr durch ein Sichtfenster die aufwendig gerenderten Grafiken bewundern.

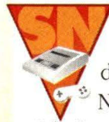

Keine starren "Myst"-Optiken, sondern animierte Figuren.


Über Euren Sichtschirm beobachtet Ihr Kriminelle.


Idyllisch: Futuristische Szenerie aus dem Jahre 2318.

Journeyman Project, US Gold, Saturn, ab Herbst in Deutschland.

Deep Space Nine



Bis zur Ausstrahlung der neuen "Deep Space Nine"-Staffel vertreiben sich Super-Nintendo- und Mega-Drive-Trekker die Zeit mit "DS9-Crossroads of Time". In Playmates Action-Adventure schlüpft Ihr in Siskos Kommando-Kluft und stiefelt durch die seitwärts scrollende Raumstation. Trudelt die nächste Katastrophenmeldung über bajoranische Terror-Anschläge oder dreiste Cardassianer ein, haltet Ihr Info-Plausch mit der Commando-Crew und rückt den Übeltätern auf die Alien-Pelle: Sisko düst mit Aufzug-Plattformen durch die unteren Schiffspylonen, zerstrahlt Attentäter mit dem Phaser und beamt Sprengladungen zur Entschärfung ins All. Zwischen den Missionen begutachten neugierige Trekker authentische Serien-Schauplätze wie die Stations-Promenade oder Quarks Gesindel-überlaufene Bar.


Formwandler Odo berichtet Benjamin von einem Attentat.


Barbesitzer Quark klagt über Kundenmangel


Sisko im Kampf gegen einen bajoranischen Terroristen

Deep Space Nine, Playmates, Super Nintendo, ab Spätsommer in Deutschland.

NEXT GENERATION REPORT TEIL 3

Nachdem Ihr über die Lizenznehmer von Sega, Nintendo & Co. sowie über die geplanten Spiele nun Bescheid wißt, wollen wir Euch in der dritten Folge des Next-Generation-Reports in die technischen Geheimnisse der 32- und 64-Bit-Konsolen einführen. Abgehobenes Technik-Palaver und Benchmark-Wirrwarr sparen wir uns. Stattdessen verraten wir Euch, was die technischen Daten im Endeffekt für Euch als Spieler bedeuten und informieren Euch über die technische Ausrichtung und Leistungsfähigkeit jeder Konsole. Unsere Angaben zum Ultra 64 sind vergleichsweise vorsichtig und stützen sich nicht auf eigene Erfahrung, sondern auf die Aussagen von Nintendo und Silicon Graphics – bis jetzt hat noch kein Normalsterblicher einen Ultra-64-Prototyp in die Finger bekommen.

Die trockenen Zahlen hinter den Next-Generation-Boliden findet Ihr gleich auf dieser Seite, die Erklärungen und Interpretationen folgen – wie immer nach System geordnet – auf den Seiten 26 bis 31. Die letzten beiden Seiten sind für ein Glossar reserviert, das Euch die wichtigsten Begriffe und Fachtermini in Wort und Bild erklärt.

32- UND 64-BIT-KONSOLEN IM HARDWARE-VERGLEICH

	Saturn	Playstation	3DO	Ultra64	32X	Jaguar
CPU						
Typ	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A	Arm 60	MIPS 4300i	Hitachi SH2 (x2)	Atari GPU
Architektur	32-Bit RISC 25 MIPS	32-Bit RISC 33 MIPS	32-Bit RISC k.A.	64-Bit RISC 100 MIPS	32-Bit RISC 20 MIPS	64-Bit RISC 27 MIPS
Taktfrequenz	28,6 MHz	33,8 MHz	12,5 MHz	105,8 MHz	23 MHz	27 MHz
Co-Prozessoren						
	SH 1 (32-Bit-RISC, 20 MHz), 68EC000 (16-Bit CISC, 11,3 MHZ), VDP1 (32-Bit), VDP2 (32-Bit), DSP	GPU, DSP	zwei "Cel Engines" (32-Bit), mathematischer Co-Prozessor, DSP	GPU (64-Bit RISC, 100 MHz), DSP (24-Bit) sowie acht weitere Co-Prozessoren	VDP (32-Bit)	Blitter (64-Bit), Object Prozessor (64-Bit), 68000 (16-Bit, 13,3 MHz), DSP (32-Bit, 27 MHz)
Speicher						
Main	16 MBit	16 MBit	16 MBit	16 MBit	2 MBit	16 MBit
Video	12 MBit	8 MBit	8 MBit	8 MBit	2 MBit	–
Sound	4 MBit	4 MBit	–	8 MBit	–	–
CD-Buffer	4 MBit	–	–	–	–	–
Back-Up	0,25 MBit	–	0,25 MBit	k.A.	–	–
ROM	4 MBit	4 MBit	2 MBit	k.A.	k.A.	1 MBit
Grafik						
Auflösung	320x224 bis 704x480 Pixel	256x224 bis 640x448 Pixel	320x240 bis 640x480 Pixel	maximal 1024x768 Pixel	320x224 bis 320x448 Pixel	flexibel
Farben	16,7 Millionen	16,7 Millionen	16,7 Millionen	16,7 Millionen	32.768	16, 7 Millionen
Sound						
Kanäle	32 PCM/8 FM	24 ADPCM	PCM	64 PCM	2 zusätzl. Kanäle	PCM, FM, flexibel
Sampling Rate	44,1 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz	k.A.	44,1 KHz
Kompatibilität & Erweiterungen						
Back-Up Speicher	intern	extern	intern & extern	k.A.	nein (4)	nein (5)
alternative Controller						
Maus	ja	ja	geplant	k.A.	ja	nein
analoges Pad/Stick	ja	ja	ja	k.A.	nein	nein
Lenkrad	ja	nein	nein	k.A.	nein	nein
Lichtpistole	nein	nein	ja	k.A.	ja	nein
Multiplayer						
Hardware-Link	ja	ja	nein	k.A.	nein	ja
Mehr-Spieler-Adapter	ja	ja	nein (1)	k.A. (2)	ja	geplant
CD-Kompatibilität						
MPEG	optional	nein	optional	k.A.	nein	geplant
Photo-CD	optional	nein	ja	k.A.	nein	nein

(1) Theoretisch können 64 3DO-Joypads aneinander gekoppelt werden

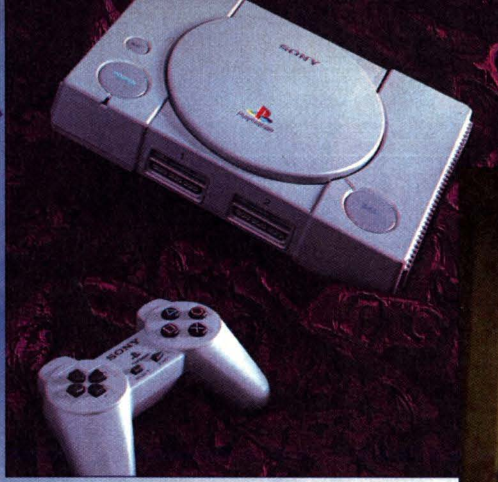
(2) Vier Joypad-Ports sind bereits in die Grundkonsole integriert

(3) Nur USA und Japan

(4) Nur in Verbindung mit Mega-CD oder durch Batterie auf Modul

(5) Jedes Jaguar-Modul enthält ein EEprom, das Spielstände speichert.

NEXT GENERATION REPORT



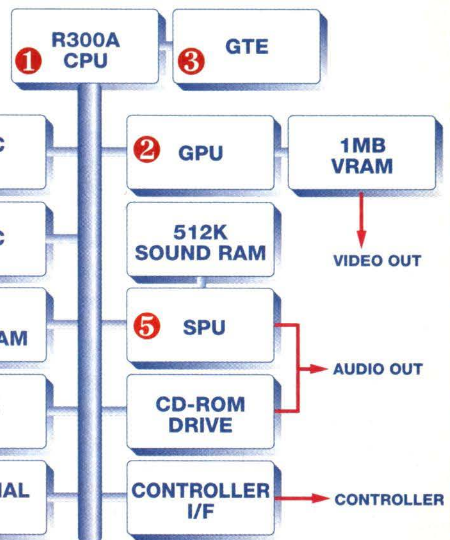


Die Playstation versteht sich nicht nur auf Echtzeit-3D, sondern auch auf bildschirmfüllendes Video in hervorragender Qualität

DIE 3D-RAKETE

SONY PLAYSTATION

Sonys Erfahrungsdefizit im Videospielbereich merkt man der Playstation nicht an: Mit durchdachter Hardware bringt der Newcomer die Videospiel-Routiniers Sega, Nintendo und Atari ins Schwitzen.



Herzstück der Playstation ist die R3000-CPU ❶ von MIPS, dem Chip-Erfinder der auch für die Ultra-64-Hardware zuständig ist. Der CPU steht mit der GPU ❷ ein Chip zur Seite, der alle 3D- und Polygon-Berechnungen erledigt, sowie eine "Geometry Transformation Engine" (GTE ❸), die Grafikdaten blitzschnell in den Bildschirmspeicher überträgt. Außerdem findet Ihr in der Playstation noch einen DSP-Chip mit eigenem 512 KByte-Speicher zur Klangerzeugung und -manipulation. Insgesamt sind 4 MByte RAM auf verschiedene Aufgaben verteilt – etwas weniger als im Saturn. Da an teurem RAM gespart wurde, kommen viele Spiele um Ladepausen nicht herum.

Im Gegensatz zu Saturn-Entwicklern, die ihre Hardware direkt programmieren, müssen Sony-Designer mit speziellen Software-Librarys arbeiten. Das erleichtert ihnen zwar die Arbeit, bedeutet aber auch, daß sie die Hardware nicht bis aufs Letzte ausreizen.

In Zusammenarbeit mit Namco erfand Sony außerdem ein Spielautomaten-System, das mit der Heim-Hardware fast identisch ist: Neue Namco-Spiele, wie "Tekken", werden so kurzfristig und ohne spielerische Abstriche auf CD umgesetzt.

Grafik: Mit ihrer GPU ist die Playstation auf 3D-Grafik ausgelegt und bis zur Veröffentlichung des Ultra-64 in dieser Kategorie führend. Alle 3D-Effekte sind möglich: Flat und Gouraud Shading, Transparenz und Texture Mapping. Die GTE ermöglicht außerdem Depth Cueing, die Darstellung von Entfernung mittels Helligkeitsabstufungen.

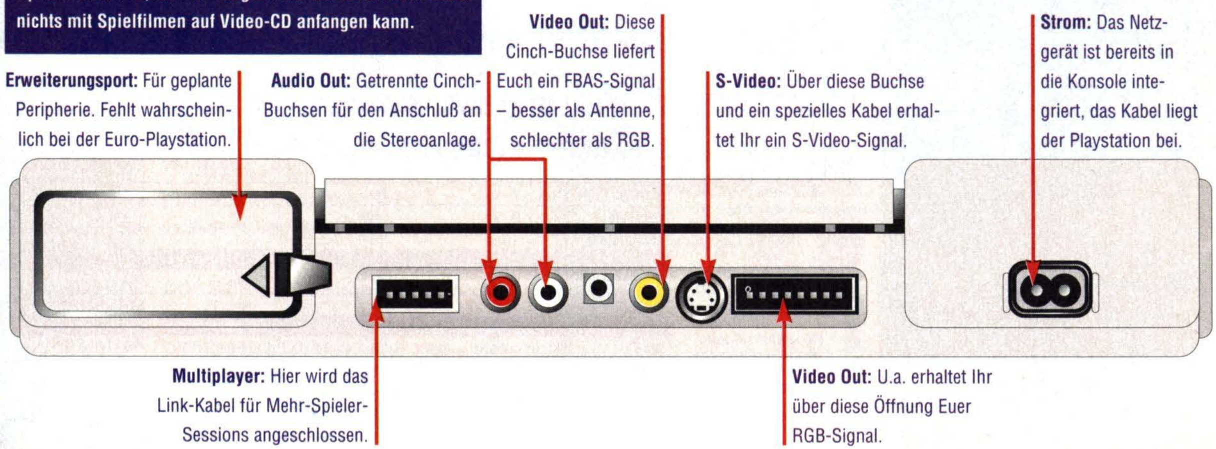
Spezielle Chips für Sprite- und 2D-Operationen kennt die Playstation nicht. Auch wenn ihre gewaltige Rechenleistung Scroll-Orgien à la "Parodius" ermöglicht, ist sie dem Saturn in diesem Bereich unterlegen. Dennoch kommt die Playstation auch bei drei Dutzend bewegten Objekten auf gleicher Höhe nicht ins Flackern. Außerdem können Sprites gezoomt, rotiert, gewarpt und transparent dargestellt werden.

Die Playstation besitzt eine "Data Decompression Engine" (MDEC ❹), die Motion JPEG in 16- oder 24-Bit-Farbtiefe) unterstützt: Das ermöglicht z.B. "Tekken"s bildschirmfüllende Videosequenzen. In dieser Beziehung ist die Sony-Konsole sowohl Saturn als auch 3DO überlegen.

Sound: Sony ist für die Sound-Fähigkeiten des Super Nintendos verantwortlich und hat mit dem 24-Kanal-ADPCM-Prozessor ❺ noch eins draufgesetzt. Eine Sampling-Rate von 44,1 KHz ermöglicht Musik und Effekte in CD-Qualität – Standard für Next-Generation-Konsolen.

ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ZUBEHÖR

Die wichtigsten Zubehör-Teile sind in Japan ausgeliefert und werden voraussichtlich noch vor Weihnachten in Deutschland erscheinen: Als Alternative zum mitgelieferten Joypad ist ein analoger Controller und eine Maus erhältlich, für umgerechnet 50 Mark wird in Japan eine Memory-Card angeboten, ein Link-Kabel zur Vernetzung von zwei Playstation-Konsolen soll im Herbst erscheinen. Eine MPEG/Digital-Video-Cartridge ist nicht geplant. Damit bleibt die Playstation auch mittelfristig eine reine Spielmaschine, die im Gegensatz zu Saturn und 3DO nichts mit Spielfilmen auf Video-CD anfangen kann.



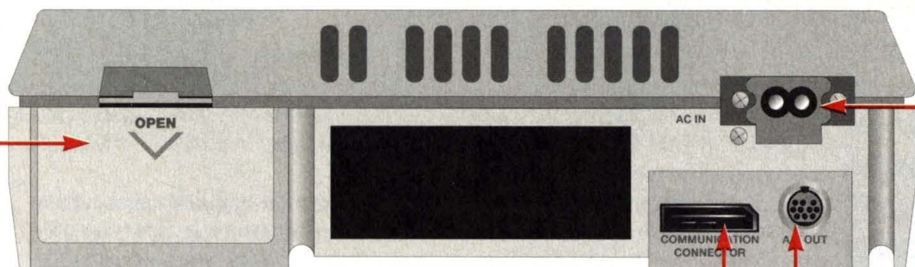
DER ALLROUNDER

SEGA SATURN

Nach fünf erfolgreichen Mega-Drive-Jahren präsentiert Sega jetzt endlich eine neue Konsole für den deutschen Markt. Mit mehreren RISC-Prozessoren stellt sich das Saturn seinen Konkurrenten.

Mit seiner doppelten CPU und seinen Spezial-Chips ist Segas Saturn kompliziert aufgebaut. Sega wirbt mit dem Schlagwort "Parallel Processing", doch im Gegensatz zu leistungsfähigen Workstations arbeiten die beiden SH-2-CPUs ❶ des Saturn nicht wirklich parallel, sondern behindern sich (z.B. beim Zugriff auf den Speicher) teilweise gegenseitig. Nur kompetente Programmierer sind in der Lage, das Potential der Hardware auszuschöpfen. Da Sega-Programmierer im Gegensatz zu ihren Playstation-Kollegen keine vorgegebenen Librarys benützen, können sie die Hardware optimal ausreizen. Auf der anderen Seite bedeutet Segas Verzicht auf Software-Librarys aber auch einen größeren Arbeitsaufwand. Ab Anfang 1996 sollen die Lizenznehmer dann ein neues Entwickler-Kit sowie Librarys erhalten. Außerdem ertüftelte Sega die Saturn-ähnliche "Titan"-Spielhallen-Hardware, die schnelle Automaten-Umsetzung auf die Heimkonsole ermöglicht.

Grafik: Bei der 3D-Berechnung verläßt sich der Saturn auf die Leistung seiner RISC-Prozessoren, wird aber nicht von einem speziellen 3D-Chip unterstützt. Daß die SH-2- und VDP1-Prozessoren mit komplexen 3D-Modellen fertig werden, zeigen Spiele wie "Virtua Fighter" und "Daytona USA". Nur die Playstation ist noch schneller.



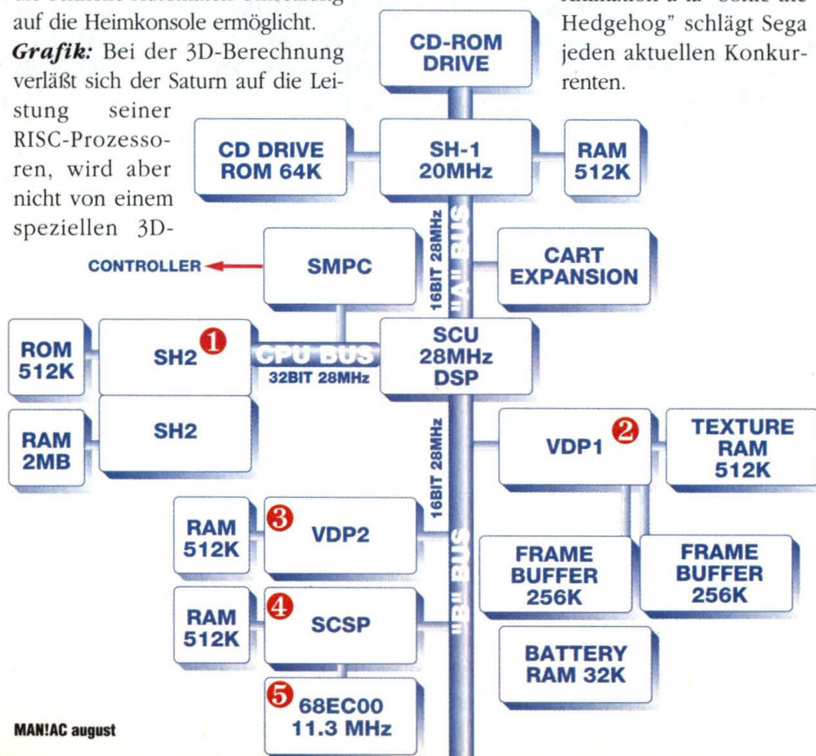
Erweiterungsport: U.a. für das MPEG-Modul und die auswechselbare Save-RAM-Batterie.

Strom: Auch in den Saturn ist das Netzgerät bereits integriert.

Communication Port: Zur Verbindung des Saturn mit der Außenwelt (u.a. Link-Option).

AV Out: An dieser Buchse liegen RGB-, Video und S-Video-Signale sowie der Stereo-Ton an.

Die Stärke des Saturn liegt im 2D-Bereich: Während VDP1 ❷ nicht nur als Polygon-Engine, sondern auch für die Sprite-Manipulation (Rotation, Zoomen und Verschieben) zuständig ist, kümmert sich VDP2 ❸ um die Hintergründe. Bis zu fünf Background-Ebenen können gleichzeitig verwaltet (z.B. gescrollt) werden, außerdem ist der VDP2 in der Lage, zwei Hintergründe zu rotieren. In Sachen klassischer 2D-Animation à la "Sonic the Hedgehog" schlägt Sega jeden aktuellen Konkurrenten.



ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ZUBEHÖR

In Japan bereits ausgeliefert sind ein Joyboard und das umgerechnet 100 Mark teure Sega-Lenkrad, außerdem eine Maus, der "Multi Terminal"-6-Spieler-Adapter und ein analoger Controller namens "Mission Stick".
Das wichtigste Add-On ist Segas MPEG-Cartridge, ein Steckmodul, das Euren Saturn Video-CD-kompatibel macht. Auch wenn sich Filme auf der Silberscheibe nicht gegen VHS durchgesetzt haben (oder noch durchsetzten werden), ist eine beachtliche Palette von Spielfilmen erhältlich – lest unsere Laser-Cinema-Seite, um über die Neuheiten jeden Monat informiert zu werden.
Mit einer speziellen CD wird der Saturn außerdem zu einem Photo-CD-Abspielgerät erweitert (in Deutschland ab Oktober erhältlich).

Für bildschirmfüllendes Video enthält das Saturn keinen speziellen Chip, sondern verwendet Cinepak- und verstärkt die "TrueMotion"-Algorythmen der amerikanischen Duck Corporation, die als leistungsfähigste Software-gestützte FMV-Technik gelten. Segas externe MPEG-Cartridge liefert dann noch bessere Bildqualität.

Sound: Die Synthesizer-Spezialisten Yamaha fertigten den Sega Custom Sound Prozessor (SCSP ❹), der als Herzstück einen FH-1-DSP enthält. Da ein mit 11,3 MHz getakteter Motorola 68EC00 ❺ die Musikmaschine kontrolliert, belastet das Abspielen von Musik in CD-Qualität die Rechenleistung der beiden CPUs nicht. Akustisch ist der Saturn die leistungsfähigste Konsole – auch wenn Ihr den Unterschied kaum hören werdet.

NEXT GENERATION REPORT



DER PIONIER

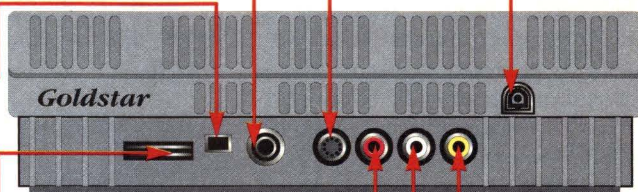
3DO

Mit der Vorstellung des 3DO Interactive Multiplayer kam Trip Hawkins seinen Mitbewerbern um ein ganzes Jahr zuvor. Bringt die allgemeine CD-ROM-Begeisterung ein Revival für die RISC-Konsole?

Mit dem 3DO war Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins seiner Zeit voraus. Noch bevor die Spieler Gerüchte von Saturn und Playstation vernahmen, stand der "Interactive Multiplayer" in den Geschäften. 32-Bit-RISC-Technologie, Double-Spin-CD-ROM und 16,7 Millionen Farben – 1993 klangen die technischen Daten zukunftsweisend. Doch Sega und Sony realisierten noch bessere Grafik- und Soundfähigkeiten zu einem akzeptablen Preis. Ihre Konsolen sind dem 3DO technisch überlegen – auch wenn die 3DO-Hardware noch nicht ausgereizt ist. Die 3DO-Company hat nur wenig unternommen, um deutsche englische oder französische Designer zu einem 3DO-Engagement zu locken. Elite-Entwickler, die in kreativen Fragen relativ unabhängig operieren und gleichzeitig über Erfahrung und technische Kompetenz verfügen (u.a. Rare, Argonaut, Bullfrog, DMA und Factor 5) haben sich mit dem 3DO nie beschäftigt.

Grafik: Zwei von 3DO entwickelte "Graphic Animation Engines" unterstützen die 32-Bit-RISC-CPU von ARM. Das 3DO stellt Grafiken in der gleichen Auflösung (640 x 480 Pixel in 16-Bit-Farbtiefe) und Farbtiefe (maximal 24-Bit, 16,7 Millionen Farben) wie die Mitberwerber dar. Die FMV-Darstellung des 3DO ist hervorragend, aber den Motion- JPEG-Videos der Playstation unterlegen. Mit 3D-Grafik kommt das 3DO zwar besser klar als jede 16-Bit-Konsole, ist aber nicht so fähig wie Saturn oder Playstation. Statt Sprites arbeiten die 3DO-Entwickler mit sogenannten Cells. Das Ergebnis seht Ihr an "Gex" oder "Super Street Fighter 2". Ersteres offenbart die Scrolling-Schwächen des 3DO, während der Capcom-Prügler beweißt, daß selbst komplex animierte 2D-Spiele in den Händen fähiger Programmierer Automatenniveau erreichen. Gegen das Sprite- und Scroll-Kraftwerk Saturn hat das 3DO dennoch keine Chance.

Sound: Der DSP-Chip des 3DO ermöglicht die gesamte Bandbreite digitaler Effekte, sowie den Pseudo-Raumklang-"Q-Sound" (zu hören in "Super Street Fighter 2").
Die erfreuliche Tatsache, daß 3DO-Spiele oft auch Dolby-Surround-codiert sind, hat jedoch nichts mit der Hardware des Multiplayers zu tun.



Panasonic FZ 10

Video Out: Hier liegt ein FBAS-Signal an (Cinch).
Strom: Zum Anschluß des Netzteils.
S-Video: Hosiden-Buchse für ein S-Video-Kabel.
Audio Out: Cinch-Buchsen für den Anschluß an die Stereoanlage.
Erweiterungsport: Für zukünftige Peripherie (u.a. MPEG und externes RAM).

ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN

Mit zwei Erweiterungsschächten ist das 3DO auf schrittweisen System-Ausbau ausgelegt – leider wurden viele versprochenen Accessoires (3D-Brille, Trackball, Keyboard und Modem) niemals ausgeliefert. Als Alternative zum mangelhaften 3DO-Joypad sind mittlerweile Pads und Sticks sowie eine Light-Gun erhältlich. Eine Maus mit drei Knöpfen soll in diesen Tagen auf den US-Markt kommen.
Während der rückseitige Port noch kaum genutzt wird (lediglich TDK Japan veröffentlichte eine externe Speichererweiterung), ist für den seitlichen Schacht eine MPEG-Cartridge erhältlich, die die Kompatibilität mit Video-CDs gewährleistet.

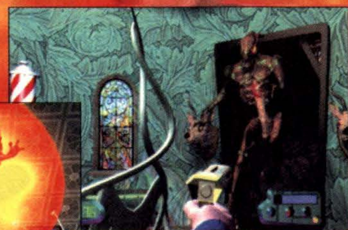


DER NACHFOLGER





Noch in diesem Jahr soll ein 3DO-Nachfolger vorgestellt werden, der eine PowerPC 602-CPU (Taktfrequenz 66 MHz), zehn Co-Prozessoren, einen 64-Bit-Bus und 6 MByte Hauptspeicher enthält. Die Bus-Geschwindigkeit wird mit 528 MByte/sec angegeben; durch die Verwendung von Synchronous Dynamic RAM soll es möglich sein, 64 Bit pro Taktzyklus zu transportieren. Die Hardware ist angeblich in der Lage, rund 1 Million "nackte" Polygone bzw. über eine halbe Million schattierte und mit Texturen belegte Polygone pro Sekunde darzustellen. Die höchste Grafikauflösung wird mit 640 x 480 Pixel angegeben, MPEG-Hardware soll bereits in die Grundkonsole integriert sein und Motion JPEG unterstützt werden.

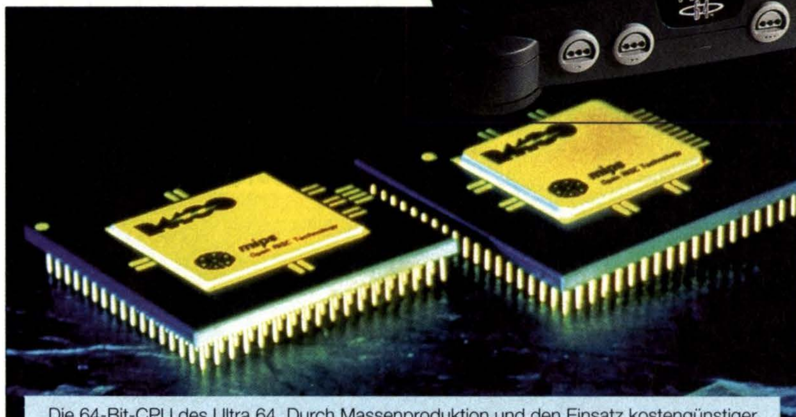


Die 3DO-Company verspricht Abwärtskompatibilität, sodaß Ihr die gesamte Spiele-Bibliothek des 3DO auch auf dem 64-Bit-Nachfolger spielen könnt. Die nebenstehenden Bilder zeigen ein Spiele-Demo, das speziell für die neue Hardware geschrieben wurde und laut der 3DO-Company auf einem 3DO-M2-Prototypen läuft.

DIE NEUE DIMENSION

ULTRA 64

Nintendo verrät nichts und hat gleichzeitig alle Entwickler geknebelt: Wir fassen zusammen, was bezüglich der Ultra-64-Technik als gesichert gilt.



Die 64-Bit-CPU des Ultra 64. Durch Massenproduktion und den Einsatz kostengünstiger Technologie soll SGIs R4300i-Chip weniger als 30 US-Dollar (etwa 45 Mark) kosten.

Noch mehr Leistung, zu einem unerreichbar niedrigen Preis – das ist die Formel, mit der Nintendo spekuliert. Der Marktführer läßt sich Zeit, reagierte weder auf Jaguar noch 3DO, und überläßt auch Weihnachten 95 Sony und Sega. Doch nach Aussagen von Nintendo, SGI und deren Partnern ist die Hardware fertiggestellt und wartet nur noch auf die richtigen Spiele.

Der R4300i des amerikanischen Chip-Bauers MIPS (mittlerweile eine Tochter von Silicon Graphics) ist die erste in Massenproduktion hergestellte 64-Bit-CPU. Er ist leistungsfähiger als PowerPC- und Pentium-Prozessoren und ein naher Verwandter der CPUs in Hochleistungs-Workstations. Durch Nintendos gewaltiges Auftragsvolumen (schätzungsweise wird der Hersteller im ersten Jahr über fünf Millionen Einheiten ordern) und die Verwendung kostengünstiger Prozessor-Technologie und eines billigen Gehäuses sinkt der Preis für den RISC-Prozessor auf Wohnzimmer-Niveau. Doch wie in der Playstation wird auch im Ultra 64 nicht die CPU allein die Arbeit verrichten: Nintendo gibt an, daß sich neben der CPU sieben Co-Prozessoren (u.a. ein patentierter 64-Bit-"Reality Immersion Graphics Processor" und ein 24-Bit-DSP) auf der Platine befinden. Außerdem entwickelte Nintendo in Zusammenarbeit mit SGI, Rambus und anderen Firmen neue Speicherbausteine und BUS-Systeme – mit dem superschnellen Rambus DRAM des gleichnamigen Herstellers wird das Ultra 64 gezielt zu einer Spiele-Workstation hochgerüstet.

Grafik: Die Fähigkeit, Hundertausende von schattierten Polygonen herumzuwirbeln, zu dehnen und zu quetschen ist ein Muß für eine Next-Generation-Konsole. Die Überlegenheit des Ultra 64 auf dem Gebiet der 3D-Grafik wurde uns inzwischen von Nintendo-Lizenznehmern bestätigt. Das Ultra 64 ist leistungsfähig genug, Videospiele um eine neue Dimension zu erweitern: Nicht nur die Bewegung von 3D-Objekten im Raum, sondern verstärkt auch die Eigen-Animation von Körpern wird in Ultra-64-Spielen simuliert: Höchstwahrscheinlich werden Ultra-64-Rennwägen eine realistische Federung besitzen, der Körper eines Reiters mit der Bewegung seines Pferdes mitwippen, sich Fußbälle deformieren und Mumien zu Partikelwolken zerfallen. Zwischen der Darstellung eines Tunnels (oder einer entvölkerten Rennstrecke) und der Animation einer belebten Umwelt liegt ein gewaltiger Rechenunterschied. Das Ultra 64 will diese Hürde nehmen.

Die maximale Auflösung von 1024 x 768 Pixeln überschreitet die Darstellungsmöglichkeit Eures Fernsehers. Lediglich Computer-Monitore oder die seltenenen HDTV-Fernseher können mit einem Bild in dieser Qualtät noch etwas anfangen. Daß diese Auflösung häufig für Spiele genützt wird, ist also zweifelhaft.

Sound: Über die Sound-Hardware des Ultra 64 ist lediglich bekannt, daß sie ebenfalls in die von SGI patentierten "Reality Immersion"-GPU integriert ist und für Euch 64 PCM-Kanäle bereithält. Das genügt jedenfalls, um alle erdenklichen Soundeffekte, Musik und Sprache in CD-Qualität, sowie Raumklang zu simulieren. Inwieweit sich die Unterschiede zum exquisiten Sound-System des Sega Saturn für das Spielerohr überhaupt noch hören lassen, können wir noch nicht sagen. Gespannt sind wir, wie Nintendo den CD-Bonus von Sega, Saturn und der 3DO-Company ausgleichen will. Während andere Konsolen jeden beliebigen Soundtrack einfach einspielen, muß beim Ultra 64 die Musik von der Hardware erzeugt werden. Das ist theoretisch möglich, aber rechen- und speicheraufwendig. Vorsorglich resevierte Nintendo schon mal 8 MBit RAM alleine für den Sound. Da es keine CD-Musik geben wird, wäre es Nintendo aber möglich, jedes Spiel mit interaktiver Musik zu begleiten: Songs, die sich je nach Situation und Spieleraktion verändern, aufpeitschen, warnen oder einlullen. Beim Fatality setzt ein aggressiver Gitarren-Break ein, beim Flug durch eine Weltraumhöhle beginnen die Bongos zu hallen und werfen Echos durch die Pixel-Unterwelt.

ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ZUBEHÖR

Der Mehr-Spieler-Adapter, den Nintendos Mitbewerber als Zubehör versprechen, ist im Ultra 64 bereits eingebaut. Welche alternativen Controller erscheinen (Lenkräder und Steuerknüppel waren nie eine Spezialiät des Marktführers), läßt sich jedoch noch nicht sagen. Auch ob eine Memory-Card eingebaut ist oder nachgeliefert wird, liegt im dunkeln. Ein alternatives Speichermedium ist aber nahezu sicher: Während sich die Minidisc-Gerüchte langsam wieder verziehen, spricht man nun von Festplatten oder einer speziell codierten CD.

Von Spezial-Controllern abgesehen vermuten wir, daß sich Nintendo auf wichtige Ergänzungen konzentriert. So ist die erste Firma, die Spiele im großen Stil online verschickt, nicht Sega oder Atari, sondern Nintendo. Egal, ob das japanische "St Giga"-Programm (siehe MAN!AC 4/95) nun 10.000 oder 500.000 Spieler empfangen, Nintendos Satelliten-Projekt zeigt die Marktreife und technische Durchführbarkeit der Idee. Auch mit Head-Mounted-Displays (ein Zubehör, von dem Sega vor Jahren fantasierte und Atari "Ende des Jahres" ausliefern möchte) hat Nintendo schon jetzt Erfahrung – sollte der Virtual Boy technisch und kommerziell floppen, hat das Auswirkungen auf Nintendos weitere Versuche. Dann wäre der Virtual Boy zwar kein Millionen-Spielzeug, aber zumindest ein konsequent durchgezogenes Forschungsprojekt mit einer zukunftsträchtigen Technologie.

NEXT GENERATION REPORT

DIE ZWISCHEN-LÖSUNG

SEGA 32X



ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ZUBEHÖR

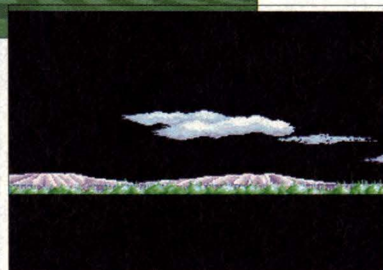
Abgesehen von den bekannten Mega-Drive-Erweiterungen (z.B. Mega-CD, Multiplayer-Adapter und Maus) sind keine Zubehör-Gimmicks oder Adapter geplant. Doch halt, einen hätten wir beinahe übersehen: Um drohendes Netzgerätechaos zu verhindern, sollten sich 32X-Spieler den "Power-Strip", eine Steckleiste für vier Netzgeräte im exklusiven Sega-Design anschaffen. Normale Verteilerkabel tuns natürlich auch.





In "After Burner" werden alle Statusanzeigen, der Vektor im Radar links oben und die Energieleiste vom 68000er des Mega Drive verwaltet, den Rest der Grafik übernimmt die 32X-Hardware.





Arbeitsteilung: Bei "Space Harrier" übernimmt das Mega Drive mit seiner 16-Bit-CPU nur noch die Darstellung des Hintergrundes (rechts), während die 32-Bit-Chips des 32X alle Sprites zoomen, rotieren und über den Bildschirm verschieben. (oben)

Sega vermarktet den 32X-Adapter als kostengünstigen Einstieg in die 32-Bit-Generation. Hat der Aufsatz die Qualitäten seines großen Bruders Saturn?

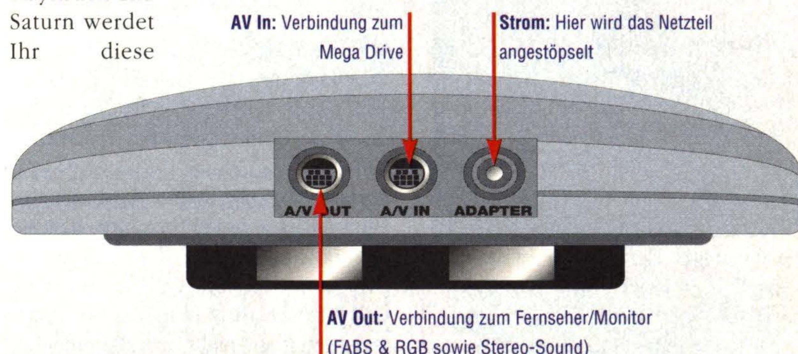
Das 32X basiert auf einer cleveren Idee: Mit dem 370 Mark teuren Adapter können konservative Spieler auch in Zukunft ihrem Mega Drive die Treue halten, während Zukunftsgerichtete Joypad-Freaks damit ein kostengünstiges Ticket ins 32-Bit-Zeitalter erhalten. Böse Zungen behaupten hingegen, daß das 32X aus Saturn-Abfällen zusammengeschustert wurde und technisch schon jetzt kaum noch konkurrenzfähig ist.

Wie der große Bruder Saturn enthält das 32X eine doppelte CPU, nämlich zwei 32-Bit-Prozessoren von Hitachi, die jedoch mit 23 MHz etwas niedriger getaktet sind als ihre Verwandten im Saturn. Auch einen VDP-Baustein für grafische Effekte findet Ihr im 32X. Als Coprozessor wird außerdem der 68.000 des Mega Drive für einfache Aufgaben mitgenützt. Insgesamt technisch nicht revolutionär, aber eine solide Rundum-Verbesserung aller Mega-Drive-Fähigkeiten.

Grafik: Eine höhere Auflösung beschert das 32X dem Mega Drive nicht, wohl aber eine größere Anzahl von Farben: Über 32.000 kann das 32X theoretisch gleichzeitig darstellen. Ebenso wie die 16,7 Millionen möglichen Farben von Playstation und Saturn werdet Ihr diese Menge aber kaum im Einsatz erleben. Der Videochip im 32X enthält außerdem ein Logic-Element, das die Darstellung und Manipulation von "flat" schattierten Polygonen unterstützt – "aber wer braucht heutzutage noch Flat Shading?" räumt Factor 5s Holger Schmidt ein.

Durch die zusätzliche Rechenpower sehen FMV-Sequenzen auf dem 32X besser aus als auf einem Mega Drive ohne Aufsatz. Die Qualität von Playstation- oder 3DO-Videos erreichen die Filmschnipsel jedoch nicht.

Sound: Auch akustisch stellt das 32X gegenüber einem "nackten" Mega Drive einen Schritt nach vorne dar. Die beiden zusätzlichen Sampling-Stimmen ergänzen die neun FM- und die beiden Sampling-Kanäle des Grundgeräts. Digitalisierte Musikstücke sind auf dem 32X deshalb groß in Mode, klingen besser als die meisten normalen Mega-Drive-Musiken, knarzen aber im Vergleich zu Digi-Sound auf anderen System immer noch beträchtlich. Den akustischen Fähigkeiten eines Super Nintendo kann das 32X nicht das Wasser reichen.







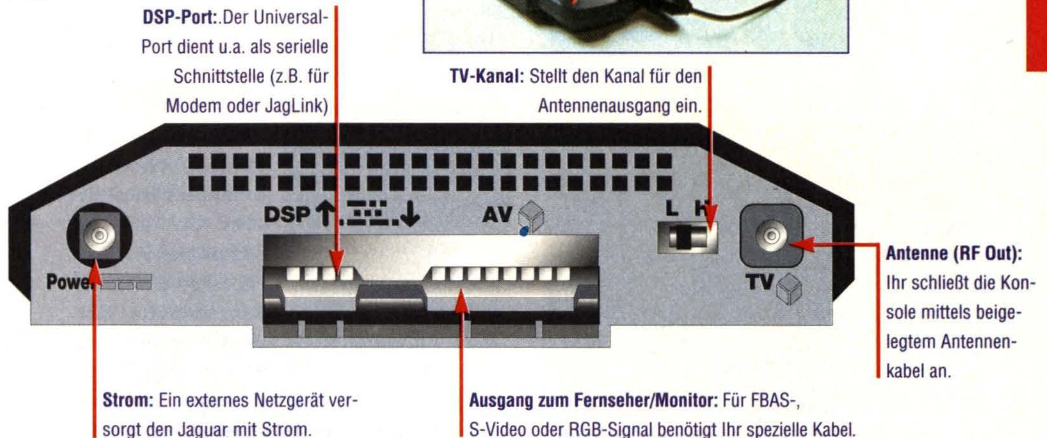
Durch die RISC-Chips und den VDP des 32X verbessert sich auch die FMV-Qualität: Links "Fahrenheit" mit 32X-Adapter, rechts die pixelige & farbarme Version wie Ihr sie auf einem "nackten" Mega CD erlebt.

DER PREISBRECHER

ATARI JAGUAR

Als Ataris Jaguar 1993 erschien, war die Katze allen anderen Konsolen überlegen. Doch der 64-Bitter hat sich nicht durchgesetzt und steht nun Saturn und Playstation gegenüber – reicht die Technik zum Überleben?





DSP-Port: Der Universal-Port dient u.a. als serielle Schnittstelle (z.B. für Modem oder JagLink)

TV-Kanal: Stellt den Kanal für den Antennenausgang ein.

Antenne (RF Out): Ihr schließt die Konsole mittels beigelegtem Antennenkabel an.

Strom: Ein externes Netzgerät versorgt den Jaguar mit Strom.

Ausgang zum Fernseher/Monitor: Für FBAS-, S-Video oder RGB-Signal benötigt Ihr spezielle Kabel.

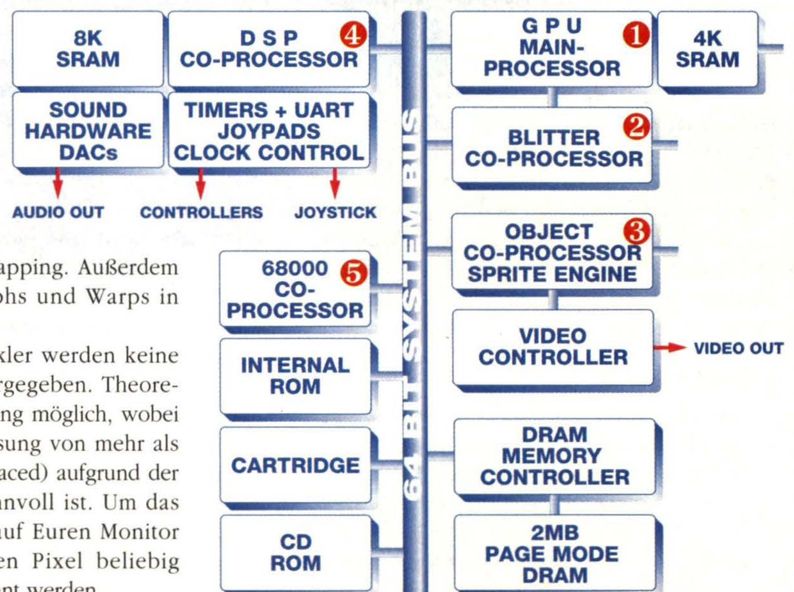
Angesichts der kümmerlichen Software-Palette und der niederschmetternden Hardware-Verkaufszahlen mag man über den Videospiel-Pionier Atari lächeln oder gar spotten, doch die Veröffentlichung des Atari Jaguar Ende 1993 war eine respektable Leistung: Der Jaguar bietet Euch überlegene Technik zu einem vernünftigen Preis. Erst jetzt, da Saturn und Playstation in deutsche Geschäfte einziehen, bekommt Atari mächtige Konkurrenz.

Verglichen mit dem übersichtlichen Aufbau einer 16-Bit-Konsole oder der sauberen Architektur einer Sony Playstation ist der Atari Jaguar eine komplexe Konsole. Fünf Prozessoren sind auf drei Bausteine verteilt: Der "Tom"-Chip enthält die Graphics Processing Unit (GPU ❶), den Blitter ❷ und den Object Prozessor ❸, "Jerry" ist ein 32-Bit-DSP-Chip ❹ mit einem 8-KByte-RAM-Puffer, außerdem gibt's im Jaguar noch einen 68000er ❺. Letzterer ist ein Überbleibsel aus den Atari-ST- und Commodore-Amiga-Tagen und als 16-Bit-CISC-Chip der schwächste Prozessor an Bord des Jaguars. Er bietet sich für die schnelle Umsetzung von Amiga- und Mega-Drive-Spielen an: "Zool", und "Bubsy" liefen in der Urversion auf der 68.000er-CPU des Amiga und konnten ohne großen Aufwand auf den Jaguar übertragen werden – freilich ohne die Hardware auszunützen.

Grafik: Tom & Jerry sind das Doppelherz des Systems und kommunizieren über einen 64-Bit-Datenbus mit der Außenwelt. Tom besteht aus drei 64-Bit-Prozessoren und ist für alle grafischen Aufgaben zuständig. Durch die Integration auf einen Chip wird bei der Kommunikation untereinander der externe Bus nicht belastet. Die GPU fungiert als Jaguar-Hauptprozessor, von dieser instruiert übernimmt der Blitter quasi die selben Aufgaben wie die GPU der Playstation. Der Object Prozessor ist wiederum der 2D-Chip des Jaguar und für Sprites und Scrolling zuständig. Die Kombination aus GPU, Blitter und dem programmierbaren Object Prozessor ermöglicht Effekte wie Lighting, Transparenz und natürlich Texture Mapping. Außerdem sind einfache Morphs und Warps in Echtzeit möglich.

Dem Jaguar-Entwickler werden keine Grafik-Modi fest vorgegeben. Theoretisch ist jede Auflösung möglich, wobei eine vertikale Auflösung von mehr als 625 Bildzeilen (interlaced) aufgrund der PAL-Norm nicht sinnvoll ist. Um das Bild "Full Screen" auf Euren Monitor anzupassen, können Pixel beliebig gestaucht oder gedehnt werden.

Sound: Der DSP-Co-Prozessor ist für den Sound zuständig, kann aber auch andere Aufgaben (3D-Berechnungen, Gegnerlogik) übernehmen. Akustisch ermöglicht der DSP-Chip alle bekannten Klang-Effekte, also auch Q-Sound, Dolby Surround und Doppler-Effekte.



ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ZUBEHÖR

Momentan wartet die Jaguar-Gemeinde auf das Doublespin-CD-Laufwerk, das für rund 350 Mark in den Handel kommen soll. In den USA bereits ausgeliefert ist ein JagLink-Kabel, das Zwei-Spieler-Duelle ermöglicht. Bislang ist jedoch nur ein (in Deutschland indiziertes) Spiel auf JagLink-Sessions ausgelegt. Für umgerechnet 40 Mark soll außerdem ein "Team Tap"-Adapter für maximal vier Spieler erscheinen. Software, die sowohl JagLink als auch TeamTap unterstützt (und damit acht Spieler in die Action einbezieht), ist bislang noch nicht angekündigt. Technisch gewagt sind "Jaguar VR", ein HMD mit Infrarot-Tracker, das für rund 300 US-Dollar (etwa 450 Mark) erscheinen soll, sowie ein Voice/Data-Communicator, der Spiele über die Telefonleitung sowie Gespräche zur gleichen Zeit erlaubt. Theoretisch sind die Erweiterungsmöglichkeiten des Jaguars unbegrenzt. Ob Joystick-Ports und serielle Schnittstellen für Maus, Modem oder Light-Gun genutzt werden, steht noch nicht fest.

NEXT GENERATION REPORT

GLO



Das Betriebssystem des Saturn verwaltet u.a. den batteriegepufferten Speicher der Konsole und ermöglicht das Abspielen einer Audio-CD.

A/D WANDLER

Standard-Baustein zur Umwandlung analoger in digitale Daten. In einer Konsole ist die umgekehrte Variante gebräuchlicher: D/A-Wandler finden sich in jeder Spielkonsole und verwandeln z.B. digitalen Code in Musik, aber auch Bits in Fernsehsignale.

ANTI-ALIASING



In 3D-Spielen wie "Virtua Racing" ist der Treppeneffekt (Aliasing) an den gezackten Geraden zu erkennen.

Grafische Technik: Durch die begrenzte Auflösung einer Konsole erscheinen gerade Linien nicht gleichmäßig, sondern treppenförmig gezackt. Dieser "Alias-Effekt" kann durch einen (rechenaufwendigen) Anti-Aliasing-Algorhythmus beseitigt werden – zwischen den einzelnen Pixel wird interpoliert, der Treppeneffekt "verschmiert" und wird für das menschliche Auge unsichtbar. Das Ultra 64 verspricht "Anti Aliasing" als Standard-Technik bei 3D-Animationen.

BENCHMARKS

Wie schnell ist Eure Hardware wirklich? Da weder Taktfrequenz noch Speichergröße Auskunft über die Leistung Eurer Konsole geben, versuchen Fachleute der Frage mit sogenannten Benchmarks auf den Grund zu gehen. Es gibt Dutzende von Benchmark-Programmen vom englischen Urvater "Whetstone" (1976) bis zum seit 1984 gerbräuchlichen "Dhrystone", das Euch die Anzahl der Instruktionen pro Sekunde in **MIPS** angibt. Häufig verwendet werden auch die Benchmarks der "Standard Performance Evaluation Corp" (SPEC). Ohne eine genaue Kenntniss der Test-Konfiguration geben Benchmarks aber nur vage Auskunft über die System-Performance. Für Hardcore-Informatiker nennen wir die offiziellen Angaben zum Ultra-64-Chip R4300i (I-cache: 16 KByte, D-cache: 8 KByte): 60 SPECint92 (mißt die Integer-Rechenleistung) und 45 SPECfp92 (für Gleitkomma- bzw. Floating-Point-Berechnungen).

BETRIEBSSYSTEM

Auch Operating System (OS): Das Betriebssystem umfaßt die Programme einer Videospielkonsole, die zusammen mit den Hardware-Eigenschaften die Grundlage der Betriebsarten des Systems bilden und die Abwicklung von Programmen steuern und überwachen. Das Betriebssystem ist meist in das ROM der Konsole integriert.

BILDWIEDERHOLUNGS-FREQUENZ


Nahezu flüssige Bewegungsabläufe: Namcos "Tekken" läuft mit 60 Einzelbildern in der Sekunde.

Um eine Bewegung zu erzeugen, werden bei einer Animation mindestens 24 Bilder pro Sekunde abgespielt. Beim PAL-Fernsehen sind es 25 Bilder pro Sekunde (bzw. 50 Halbbilder/sec), in der 3D-Computergrafik bis zu 60 Vollbilder. Da diese Frequenz bislang von keinem 16-Bit-3D-Spiel erreicht wurde, erlebt Ihr die Grafik von "Star Wing" oder "Virtua Racing" flackernd bzw. ruckelnd. "Tekken" ist eines der wenigen Spiele, die mit 60 Bildern pro Sekunde (frames per second bzw. fps) laufen – "im ersten Frame" wie es MAN!AC-Berater Michael Kim umschreiben würde. "Im zweiten Frame" wären es dann 30 Bilder/pro Sekunde ("Toh Shin Den"), während "im dritten Frame" mit 20 Bildern schon die Ruckelgrenze erreicht wird.

BUS

Die Verbindungen zwischen den einzelnen Bausteinen einer Konsole (z.B. CPU, Custom Chips, Speicher) nennt man Busse. Die "Busbreite" bestimmt dabei die maximale Datenmenge, die in einem Taktzyklus oder einer Sekunde durch den Bus geleitet werden kann – je mehr desto besser.

CISC

Complex instruction set computer – siehe MAN!AC 7/94.

CPU

Central Processing Unit, die zentrale Recheneinheit jedes Computers und jeder Videospielkonsole, siehe MAN!AC 7/94.

DECODER

Hard- oder Software, um verschlüsselte bzw. codierte Information in eine verarbeitbare Form zurückzuwandeln. Die Playstation enthält z.B. einen Decoder für Motion-JPEG-Animationen.

DIGITALISIERUNG

Die Umwandlung analoger Daten (Musik, Bilder, Filme) in digitale Daten mittels Scanner, Frame-Grabber oder anderer Hard- oder Software. In Videospielen werden sowohl einzelne Sprites digitalisiert, als auch ganze Filmsequenzen (z.B. in "Night Trap").


Vom Schauspieler zum Sprite: Digitalisierter Held in "Virtual Hydlide" (Sega Saturn)

DEPTH-CUEING

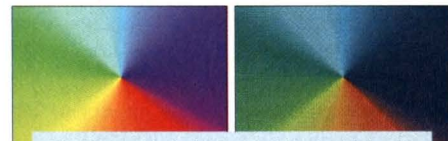
Grafische Technik: Entfernung wird mittels verschiedener Helligkeitsabstufungen simuliert: Nahe Objekte werden heller, weit entfernte Objekte dunkler gezeichnet.

DSP

Digital Signal Processor: Spezial-Chip mit eingeschränktem Befehlsatz, der in den 80er Jahren durch die Verbreitung von Audio-CD-Spielern populär wurde und bei Videospielsystemen für rechenintensive Aufgaben eingesetzt wird. Als Musik-Baustein in jeder 32-Bit-Konsole, aber auch als Rechen-Chip in einigen Modulen zu finden. In den DSP werden Daten an einem Ende 'reingeschaufelt, um am anderen Ende modifiziert (z.B. multipliziert) wieder 'rauszukommen. Der DSP kann nur bestimmte Dinge, erledigt diese aber super-schnell. Auf den Speicher kann er im Gegensatz zu anderen Prozessoren nicht zugreifen.

FARBTIEFE

Größe des Farbraums, aus dem die Farbwerte der Pixel eines Computerbildes stammen. Je nach Konsole von 8-Bit bis 24-Bit (16.777.216 Farben, "True Color").


Ein Unterschied wie Tag und Nacht: Links ein Farbspektrum mit 16,7 Millionen Farben, rechts das gleiche Spektrum in der 16-Farb-Version.

FMV

Full Motion Video, Sammelbegriff für digitalisierte Film-Sequenzen im Computer- oder Videospiel. Im seltenen Optimalfall laufen die FMV-Animationen mit 60 Bildern pro Sekunde und 16,7 Millionen Farben. Steht Euch kein MPEG/Digital-Video-Adapter zur Verfügung, müßt Ihr Euch mit Full Motion Video in geringerer Auflösung und Bildfrequenz zufriedengeben. Das neben MPEG bekannteste Kompressionsverfahren für FMV ist Cinepak, das keine spezielle Hardware benötigt und u.a. von Sega lizensiert wurde.

INTERLACE

Zeilensprungverfahren, um die vertikale Auflösung des Fernsehers scheinbar zu vergrößern bzw. zu verdoppeln. Auch Halbbildverfahren – siehe "Know How" auf Seite 78.

KOMPRESSION

Mittels bestimmter Kompressions-Algohrythmen werden Daten auf eine kleinere Menge zusammengestaucht, wobei unwichtige (z.B. sich wiederholende) Informationen weggelassen werden. Alle FMV-Sequenzen in CD-Spielen sind komprimiert, aber oft auch ganze Spiele: So enthält "Donkey Kong Country" laut Nintendo über 60 MBit Daten, die durch ein von Rare entwickeltes Kompressions-Verfahren auf 32 MBit heruntergerechnet wurden.

Da Filme in Kino-Qualität selbst den immensen Speicherplatz einer CD sprengen, bleiben Kompressions-Techniken auch im nächsten Jahrtausend von Bedeutung.

SSAR



Die Kompression von Grafikdaten bedeutet einen sichtbaren Qualitätsverlust: Links das pixelige "Dragon's Lair" auf dem Mega CD, rechts die CDi-Version, die durch MPEG-Adapter das Schlimmste verhindert.

Wichtig ist natürlich auch die Daten-Dekompression, um Grafik und Programmcode wieder in ein brauchbares Format zurückzuverwandeln. Nintendo wird z.B. den firmeneigenen Spezial-Chip SA-1 verwenden, um die Datenmengen vom Super-Nintendo-"Killer Instinct" ohne Wartezeiten zu "entpacken".

MFLOPS

Mega Floating Point Operations: Benchmark-Wert für die Gleitkomma-Rechengeschwindigkeit. In einer Videospielkonsole sind Floating-Point-Operationen jedoch nicht so wichtig wie Integer- bzw. Ganzzahl-Berechnungen. Die MFLOP-Leistung des 3DO-Nachfolgers "Bulldog" wird vom Hersteller mit 132 MFLOPs angegeben.

MIPS

Millionen Instructions per second: MIPS geben bis zu einem gewissen Grad Aufschluß über die Leistungsfähigkeit einer Spielkonsole, berücksichtigen aber nur die Leistung des jeweiligen Prozessors und nicht des gesamten Systems. Vernachlässigt werden andere Elemente wie z.B. der Daten-Bus.

Nicht zu verwechseln mit dem Firmennamen MIPS – "Microprozessor without Interlocked Pipeline Stages" sind die Entwickler der CPUs von Playstation und Ultra 64.

MIP MAPPING

Grafische Technik: Ohne Mip Mapping führt die Annäherung an eine Texture Map zu einer Vergrößer- und Vergröberung der einzelnen Pixel. Um das zu vermeiden, werden für ein 3D-Objekt verschiedene Texture Maps gezeichnet – für jede Entfernung eine eigene Textur. Bewegt sich der Betrachter auf das Objekt zu, werden nicht einfach die Pixel vergrößert, sondern die passenden Texturen eingespielt – egal wie nahe Ihr an ein Objekt herantretet, die Textur bleibt immer pixel-fein.

MORPHING

Grafische Technik: Ein Objekt wird phasenweise (durch Interpolation) in ein anderes Objekt verwandelt.

PHOTO-CD

Spezielles CD-ROM-Format zur Archivierung von Bildern in 24-Bit-Farbtiefe. Auch wenn in Japan soeben ein Grafik-Adventure in diesem Format erschienen ist, hat der Photo-CD-Standard für Spieler kaum eine Bedeutung.

PRE-RENDERED

...nennt man 3D-Objekte und -Animationen, die nicht in Echtzeit berechnet werden, sondern auf einer Workstation gerendert und (in ihre einzelnen Animationsphasen zerlegt) auf Modul oder CD abgelegt wurden. Im Gegensatz zu den Echtzeit-Kämpfern von "Virtua Fighter" und "Toh Shin Den" sind die Kämpfer in "Rise of the Robots", aber auch in "Killer Instinct", vorab berechnet – sie sehen besser aus, sind aber nicht so beweglich und flexibel wie ihre Echtzeit-Konkurrenten und schlucken viel mehr Speicherplatz. Dafür können sie aber auch von schwächerer Hardware dargestellt werden.

Von "Virtua Fighter"-Kämpfer existiert nur ein 3D-Modell, das Saturn berechnet alle Bewegungen in Echtzeit. Von "Sabre Wulf" hingegen wurden Hunderte von Animationsphasen ins Programm gepackt – das ist speicheraufwendig, fordert aber weniger Rechenleistung.

RAM

Random Access Memory, Speicher der sowohl beschrieben als auch gelesen werden kann, unverzichtbar für jede Spielkonsole. Doch RAM-Bausteine sind teuer: Die Preise, die Sega, Nintendo und andere Konsolenhersteller für RAM-Chips zahlen, hängen vom Fassungsvermögen (in Bits), der Wortbreite und der Zugriffszeit der verwendeten RAM-Bausteine ab.

Static RAM (SRAM): Schneller, aber teurer RAM-Typ, verwendet Transistoren. SRAM behält die Information auch ohne ständiges "refreshing" (siehe DRAM). SRAM wird aus Kostengründen in kleineren Mengen eingesetzt und z.B. als Cache-Zwischenspeicher verwendet.

Dynamic RAM (DRAM): Verwendet platzsparende Kondensatoren statt Transistoren und ist somit billiger als SRAM. Leider haben die Kondensatoren die Eigenschaft, gespeicherte Informationen zu verlieren. Um das zu verhindern, werden sie unter ständiger Stromzufuhr gehalten bzw. ständig gelesen und beschrieben ("refreshing"). Für größere RAM-Bausteine wird meist DRAM verwendet.

Video DRAM (VRAM): ...ist eine spezielle Art des dynamischen RAMs, das gleichzeitig beschrieben und gelesen werden kann.

Cached DRAM (CDRAM): Ein SRAM-Cache und ein 4- bis 16-MByte-DRAM in einem IC-Chip kombiniert. Von Mitsubishi erfunden, im Videospielbereich nicht eingesetzt.

Rambus DRAM: DRAM-Abart des Herstellers Rambus, u.a. an NEC, Fujitsu, Hitachi und Nintendo lizensiert. In Kombination mit anderen Bausteinen und speziellen Bussystemen ist eine Übertragungsrate von 500 MByte/sec möglich!

Synchronous DRAM: Von Texas Instruments. SDRAM läuft synchron zu einem externen Taktsignal und mit derselben Geschwindigkeit wie die CPU. Umgeht so die lästigen Wartepausen (Wait States), womit eine Taktfrequenz von 100 MHz möglich ist. Eventuell benützt der 3DO-Nachfolger SDRAM als Hauptspeicher.

RAY TRACING

Grafische Technik: Strahlenverfolgungsverfahren zur realistischen Ausleuchtung eines 3D-Raumes mit Schatten und Spiegelungen. Sehr rechenaufwendig, daher im Videospiel (oder in anderen Echtzeit-Animationen) bislang noch nicht zu finden.

SCALING

Grafischer Effekt: Ein Objekt wird gedehnt oder gestaucht. Während bei einer Dehnung die einzelnen Pixel vergrößert werden, führt ein Stauchen des Objekts oft zum Verlust von Bildinformationen. Letzteres kann durch **MIP MAPPING** vermieden werden.



Schattierter "Iron Soldier": Der Brustpanzer und der Kopf des Roboters sind "flat geshadet", die Arme unterhalb der Schultern wurden mit Gouraud Shading fließend schattiert (Atari Jaguar).

SHADING

Grafische Technik: Ein 3D-Objekt bzw. die Flächen eines 3D-Objekts werden schattiert. Man unterscheidet:

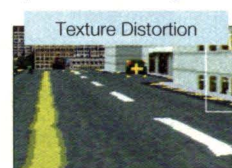
Flat Shading: auch "constant shading". Die Fläche wird in einem Farbton gleichmäßig schattiert.

Gouraud Shading: Fließende Schattierung, benannt nach dem französischen Computerwissenschaftler Henri Gouraud: Durch Interpolation erhält der Schatten Verläufe. Damit können z.B. runde Objekte simuliert werden.

Phong Shading: Aufwendigere Methode der fließenden Schattierung, benannt nach Gourauds Kollegen Phong Bui-Tuong. Bislang kein Echtzeit-Einsatz im Videospiel.

TEXTURE MAPPING

Grafische Technik: Ein Polygon wird mit einer grafischen Oberflächen-Struktur (z.B. Holz, Marmor oder ein einfaches Muster) belegt. Seit dem PC-Spiel "Wing Commander" (1991) sind Texture Maps Standardelemente in 3D-Spielen. Noch nicht gelöst ist das Problem der "Texture Distortion", der unnatürlichen Verkrümmung von Texturen nahe des Bildschirmrandes (links in "Metal Head" auf dem 32X).



Texture Distortion

TRANSPARENCY

Grafischer Effekt: "Transparency" wirkt wie ein Farbfilter. Die Grafik unter einer transparenten Fläche bleibt ganz oder teilweise sichtbar, verändert aber Ihre Farbe oder Helligkeit. Gut zur Simulation von Nebel, Stoff oder anderen durchsichtigen Materialien.



Ellis' Kleid ist ein gutes Beispiel für einen...äh... Transparenz-Effekt.

PLANET SATURN

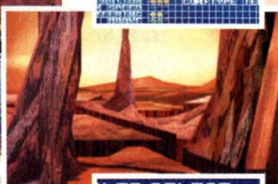






Nudes: Anstatt Flugzeugen rauschen hier riesige Wolkenwürmer über die Rennstrecke.





Vastitas: Die bequemste der drei Sled-Ansichten ist die Ego-Perspektive.





Die Glacies-Gletscher sind rutschig und mit frostigen Hindernissen gespickt.





Die beiden Evolflames-Kurse werden von Lavaströmen und Bahnlinien durchzogen.

Gran Chaser



Während Psygnosis noch hektisch an "Wipe Out" für die Playstation arbeitet, stehen für den Saturn bereits die futuristischen "Gran Chaser"-Sleds am Start. Habt Ihr Euren wuschelhaarigen Anime-Helden in einen von fünf Gouraud-schattierten Hover-Flitzern gezwängt, zischt Ihr entweder im Story- oder Free-Run-Modus über zehn Rennstrecken mit holprigen Geländeformationen, Hindernissen und klaustrophobischen Tunnels. Im Free-Run-Modus brecht Ihr unter Time-Attack den Streckenrekord, düst gegen den Computer oder einen Freund auf horizontal geteiltem Bildschirm. Der Story-Modus konfrontiert Euch mit einer Meute Außerirdischer, die sich vor dem Rennen als grimmige Standbilder vorstellen. Anschließend schraubt Ihr Euren Motor zusammen und liefert Euch Schußwechsel mit den bizarren Kontrahenten.

Gelegenheitsfahrer mit Science-fiction-Faible fühlen sich am ehesten angesprochen und ballern sich nach kurzer Einspielphase über die flott animierten Strecken. Für hartgesottene "Daytona"-Fahrer ist das simplere "Gran Chaser" eher eine gemütliche Spazierfahrt: Wegen seichter Kurven und dummer Computergegner bieten höchstens der "Time Attack"-Modus oder spannende Zwei-Spieler-Duelle mit einem Kumpel eine Herausforderung. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	64 %

ab 12 Jahren

Futuristisches Gleiterrennen mit guter Steuerung und Schauwert. Anspruchslose Strecken bremsen die Langzeitmotivation.





Kein "Parodius" ohne Slow-Motion: Auch die Saturn-Fassung ruckt bei einigen Stellen schon im Ein-Spieler-Modus.

Parodius Deluxe



Feuer frei: Rund 20 abgedrehte Shoot'em-Up-Levels der beiden "Parodius"-Automaten erwarten Euch in dieser hervorragenden Saturn-Fassung. Technisch ist sie besser gelungen als ihr Playstation-Halbbruder: Erstens fallen die Nachladezeiten nicht so negativ auf, und zweitens ruckt's etwas weniger – auch wenn Ihr erneut von gelegentlicher Sprite-Zeitlupe gebremst werdet. Insgesamt hat sich Konami sehr viel Mühe gegeben, die Hardware technisch ausgereizt und ein fabelhaftes Ballerspiel-Kunstwerk abgeliefert. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	89 %

ab 6 Jahren

Hochkarätige Shoot'em-Ups für Action-Traditionalisten: Konami's durchgeknallte Horizontal-Scroller im preiswerten Doppelpack.

JETZT VORBESTELLEN:
AB 15.9. SONY PLAYSTATION DT. 599,–
(Die ersten 1000 Besteller erhalten ein joypad gratis)

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

TRADELINK

TOP PREISE

SUPER NINTENDO © ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Ardy Lightfoot	129,95
Bases Loaded 3 us	139,95
Beavis and Butthead us	139,95
Biker Mice from Mars	119,95
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Clay Mates us.	109,95
Clayfighter 2 Judgment	139,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthbound us	139,95
Earthworm Jim	128,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
F1 Championship dt.	99,95
Fatal Fury Special	**129,95**
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	**139,95**
Full Throttle Racing	99,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Time dt.	**119,95**
John Madden '95	109,95
Judge Dredd dt.	109,95
Jungle Book	129,95
Justice League dt.	109,95
Jungle Strike	109,95
Kid Clown Crazy Chase	99,95
Killer Instinct	Vorb.
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Warriors us	99,95
Might & Magic III us.	144,95
NBA Jam Tournament	109,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	89,95
NHL '95 dt	**99,95**
Obitus us.	99,95
Ogre Battle us	139,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of Phoenix	139,95
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**129,95**
Shaq Fu	79,95
Soulblazer	129,95
Speed Racer us	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Acadamy	129,95
Star Wars 3	139,95
Stargate	139,95
Sterling Shape us	119,95
Streetracer	119,95
Syndicate	115,95
Tarzan	129,95
Ultima – Ruins of Virt.	139,95
Ultima – Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wario Woods	99,95
Wild + Wacky Sports	89,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	**109,95**
50/60 Hz Umbau	39,95
Super Game Boy	**89,95**

3DO

FZ-1 NTSC	**799,–**
FZ-10 NTSC	**899,–**
FZ-10 RGB	**1099,–**
FZ-10 PAL	**948,–**
11th Hour	Vorb.
Creature Shock	Vorb.
Crime Patrol	129,95
Demo. Man	119,95
Dirt Racer	Vorb.
Drug Wars	Vorb.
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Immercenary	119,95
Iron Angel	Vorb.
Hell	119,95
Myst	119,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Out of this World	79,95
Panzer General	Vorb.
Rebel Assault	119,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	**69,95**
Road Rash	119,95
Seal of Pharao	119,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Star Blade	119,95
Star Control II	99,95
Super Street Fight. 2 Trb	129,95
Syndicate	Vorb.
Theme Park	119,95
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
Wing Commander 3	Vorb.
World Cup Golf	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95

PlayStation

Sony PSX inkl. Spiel,	999,–
RGB-Kabel	99,95
Joypadverlängerung	39,95
Boxers Road	Vorb.
Crime Crackers	149,95
Cosmic Race	159,95
Cybersled	159,95
Evolution	Vorb.
Gussun Oyoyo	Vorb.
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Kileak the Blood	179,95
Kings Field	159,95
Metal Jacket	Vorb.
Motor Toon Grand Prix	169,95
Parodius	159,95
Philosoma	Vorb.
Raiden Project	179,95
Ridge Racer	159,95
Space Griffin	159,95
Space Pirates	Vorb.
Starblade Alpha	169,95
Tekken	169,95
Toh Shin Den	159,95
Memory Card	89,95
Joypad	89,95
Namco Pad	159,95

SEGA SATURN

Saturn dt. inkl. Spiel	Vorb.
Saturn us inkl.	949,–
Virtua Fighter	
Saturn jp. Limited Edit. mit Virtua Fighter Remix	1049,–
Saturn Umbau jp/us	79,95
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	199,95
RGB Kabel	49,95
Astal	Vorb.
Control Pad	99,95
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	139,95
Gale Racer	159,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon	139,95
Race Drivin'	Vorb.
Shinobi	119,95
Tama	139,95
Virtua Stick	109,95
Victory Goal	159,95
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90
Adapter us/jp/dt	**89,95**

JAGUAR

inkl. 2 Spiele	499,–
CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Aircars	Vorb.
Club Drive	**59,95**
Checkered Flag II	**59,95**

Creature Shock	Vorb.
Bubsy	109,95
Double Dragon	129,95
Dragon	119,95
Fight for Life	Vorb.
Hover Strike	129,95
Iron Soldier	129,95
Kasumi Ninja	139,95
Pinball Fantasies	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	129,95
Syndicate	129,95
Tempest 2000	109,95
Theme Park	129,95
Tiny Toons	Vorb.
Ultra Vortex	Vorb.
Zool	109,95

Video von der E³-Show 39,95
Screenshots aller neuen Games

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM², Gamefan, 3DO

Ankauf von gebrauchten Modulen!

Ratenkauf möglich!

Preisliste vom 23.06.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Juli/August, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX
UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

PLANET SATURN





Die wuchtige Busenschönheit glänzt besonders mit ihrer Slide-Attacke.




Die Politesse (links) wirft Energiebälle, die Kellnerin (rechts) drückt auf die Ketchup-Tube. Oben rechts seht Ihr alle Hintergründe auf einen Blick.




Hat einen Flugzeugentführer aus der Pilotenkanzel geschmissen: Stewardeß.




Die Titelheldin befreit geplagte Klassenkameraden von Straßen-Gangs.

Pretty Fighter X



Ihr wollt Euch von Hardcore-Prügeleien vergangener Tage erholen? Blut-triefende Fatalities bringen Euren Magen in Aufruhr? Ganz klar: Ihr seid ein Fall für "Pretty Fighter X". Zwölf fesche Anime-Mädchen wollen ihren muskelbepackten Kollegen das Fürchten lehren und präsentieren in Anime-Sequenzen ihren üppigen Traumkörper: Eine biedere Beamtin verwandelt sich nachts in eine sexlüsterne Tanz-Dame, eine Lehrerin prügelt ungehorsame Studenten durchs Klassenzimmer.

Nach der Vorstellung liefern sich die chaotischen Kämpferinnen Prügel-Duelle mit japanischem Funny-Anklang. Die Beat'em-Up-Riege reicht von der braven Hochschul-Lehrerin über die hartgesottene Politesse bis zur minderjährigen Sandkasten-Heldin. Für die "Street Fighter 2"-typische Special-Ausführung greifen die Schönheiten sogar auf alltägliche Gebrauchsgegenstände zurück: Eine radikale Krankenschwester pikst mit der Spritze um sich und hüpft Ihrem Kontrahenten mit dem Podex ins Gesicht, ein Schulmädchen wirft mit überdimensionalen Bonbons. Lediglich die Titelheldin widmete sich dem Chi-Studium und röstet die Gegnerin mit mystischer Energie.

Sind Euch die ungewöhnlichen Specials noch nicht geheuer, verprügelt ihr zunächst im Zwei-Spieler-Modus das starre Zwei-Spieler-Sprite und genießt die Hintergrundoptiken: Romantische Hafen-Kulissen oder konventionelle Großstadt-Grafiken wurden nicht nur gezeichnet, sondern außerdem mit Digi-Effekten verziert.

Prügel-Spieler raufen sich über den "Street Fighter 2"-Verwandten die Haare: Die unausgereiften Attacken wurden nicht für den Kampf, sondern für erotische Provokationen konzipiert. Eure Mädels ruckeln vor langweiligen Hintergründen demotiviert vor sich hin und leiden unter schlampiger Joypad-Abfrage. Die grafisch zünftigen Videos wurden durch katastrophale Abmischung verhunzt. Nur fanatische Anime-Fleisch-Beschauer spielen probe. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	IMAGINEER
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	52%

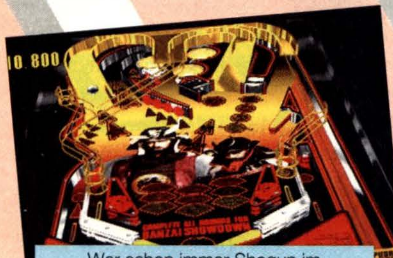
Anime-Fans sind verzückt, Prügel-Profis packt das Grauen: Zwölf vollbusige Nippon-Schönheiten im Zweikampf.





Flipper-Duelle im alten Rom: In "Gladiators" begegnet Ihr muskelbepackten Gladiatoren und greisen Senatoren.


Camelot-Szenerie im "Knights of Roses"-Flipper: Ihr erschlagt Drachen und befreit hilflose Jungfrauen.


Wer schon immer Shogun im alten Japan werden wollte, flippert mit "Dragon Showdown."



Düsterer Horror-Trip: In "Warlock" mutiert Ihr zum Werwolf und treibt Euch auf verbotenen Kultstätten herum.

Last Gladiators



Flipper-Hits wie das betagte "Dragon's Fury" scrollen über mehrere Bildschirme und entfernen sich mit Grusel-Optiken und Bonusrunden vom Spielhallen-Original. Die meisten Digi-Versuche, traditionelle Spielhallen-Flipper für Konsolen zu konvertieren, endeten im Spielspaß-Desaster. Mit derartigen Vorurteilen im Hinterkopf feuerte ich lustlos die "Last Gladiators"-CD in mein Saturn. Bereits nach der ersten Viertelstunde war die miese Laune verflogen: Trotz unscheinbarer Größe entpuppten sich die vier sauber digitalisierten Flipper als Motivations-Dauerbrenner. Bonus-Ziele und Bahnen sind so intelligent auf der kleine Fläche plaziert, daß Ihr ständig neue Spezial-Kombinationen entdeckt. Ihr sammelt Gladiatoren-Trupps für Multi-Ball-Spiele, lüftet gruftige Mysterien und erkämpft mystischen Beistand. Sämtliche Erfolge werden in typischer Spielhallen-Manier mit einer Leuchtschrift und Digi-Ausruf belohnt. Wer einen Japanisch-Kurs belegt hat, studiert im Options-Menü die Spielregeln: Ausführliche Pläne und Texte klären Euch über die Punkteverteilung auf.

Kernige Rockstücke und Spielhallen-Flair fesseln Euch stundenlang. Angesichts der stimmungsvollen Präsentation läßt sich der Komplexitäts-Mangel verschmerzen. Flipper-Profis greifen zu, reine Konsolisten spielen probe. *rb*

Muster von Game Express, München, Tel. 089/5438088

LAST GLADIATORS

3D · 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KAZE
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	79 %

Vier intelligente Flipper und fetzige Rockmusik: Kostengünstige Alternativ-Lösung für Spielhallen-Besucher.




Mit den popligen 16-Bit-Figuren haben die filigran animierten Anime-Sprites nur noch den Unschuldsblick gemein.

Blue Seed

Saturn-Abenteurer freuen sich: Segas "Blue Seed" gibt einen eindrucksvollen Vorgeschmack auf Nippon-Rollenspiele für Next-Generation-Hardware. Ein gezeichneter Vorspann stellt Euch in beachtlicher FMV-Qualität die Anime-Helden des Science-fiction-Rollenspiels und ihre dämonischen Widersacher vor. Nach der obligatorischen Menü-Auswahl beginnt Ihr ein neues Abenteuer, wählt einen Spielstand, lauscht den poppigen Musikstücken oder stürzt Euch in einen herausfordernden Trainings-Kampf: Die Aktionen werden durch Zusammenstellung eines Kartenblattes gewählt, zur Auswertung werden die optischen Statistiken aktualisiert und qualitativ hochwertige Anime-Videos eingespielt. Das Spielgeschehen betrachtet Ihr aus der Nippon-typischen Vogelperspektive, Gespräche werden mit Standbildern der angesprochenen Person aufgelockert. Soll Euer Niedlich-Sprite zum nächsten Schauplatz ziehen, blendet Ihr eine Satelliten-Karte ein, auf der Ihr die gewünschte Position anwählen könnt.

Eingefleischte Rollenspieler warten ungeduldig auf die US-Version der Saturn-CD: Sind Hintergrund und Benutzerführung nur halb so gut wie die technische Präsentation, ist "Blue Seed" den Kauf einer Saturn-Konsole wert. Eine Wertung sparen wir uns wegen der japanischen Bildschirmtexte. Wer die Umsetzung nicht mehr abwarten will, ordert z.B. bei Dynatex in Dortmund (Tel.: 0231/556140).



Japanimation-Freaks begeistern sich für die furiosen Kampf-Videos.



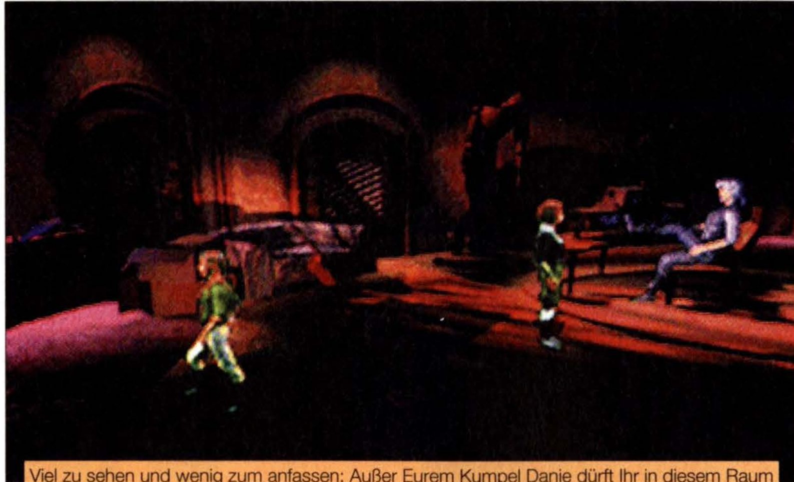







Der Vorspann informiert über die grausigen Ereignisse, die Eure Welt heimgesucht haben.

3DO ZONE


Viel zu sehen und wenig zum anfassen: Außer Eurem Kumpel Danie dürft Ihr in diesem Raum nichts untersuchen, obwohl Schränke und Müllberge jeden Abenteurer anziehen.

Hell



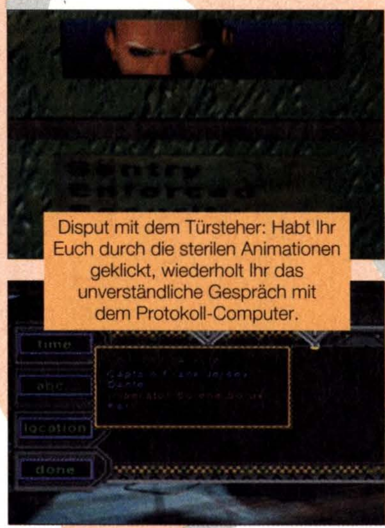
Damit Euch schon vor Spielbeginn gruselt, führt Euch eine düstere Animation in die Vorgeschichte ein.

Washington 2095: Cybercop Gideon Eshanti und seine Partnerin Rachel werden von einem Killerkommando beim Mittagsschlaf gestört – nur mit der Unterwäsche bekleidet können sie fliehen. Auf der Suche nach den Hintermännern finden sie in der Tech-nik-Klause von Kumpel Danie Unterschlupf. Von trägem Sound-Gedudel untermalt tapsen Eure Sprites per Cursor-Klick durch den Raum, benutzen oder beschreiben Gegenstände und Personen. Wollt Ihr mehr Infos, klappt Ihr ein zusätzliches Menü herunter.

Nachdem Ihr vergeblich versucht habt, die Müllberge und Schränke in Danies Zimmer anzuklicken, sprecht Ihr den Computer-Freak persönlich an. Obwohl Eure Helden auf dem Bildschirm tadellos gekleidet sind, macht er sich mit ausdrucksloser Metall-Stimme über Eure Wäsche lustig. Gespräche werden grundsätzlich durch holprige Fullscreen-Mimik animiert, die sich selten im Einklang mit der Sprachausgabe bewegt. Der Protokoll-Computer verschluckt dafür ab und an einen Buchstaben. Um weiterzureisen, klickt Ihr auf der Übersichtskarte sechzehn Lokalitäten an.

"Hell" schickt Euch von einem öden Gesprächspartner zum nächsten und nervt mit dumpfem Schlüsselwörter-Eingeben. Zudem verwirren Euch grafische Unlogeleien wie der Klamotten-Zwist oder widersprüchliche Gestiken und eine antike Benutzerführung, bei der Euer Cursor gelegentlich hängen bleibt. Die Gaststars Dennis Hopper und Stephanie Seymour wurden als starre 3D-Masken in einem Adventure-Alptraum ohne Geist und Charme verheizt. *oe*

Erhältlich bei Galaxy, Tel. 089/7605151



Disput mit dem Türsteher: Habt Ihr Euch durch die sterilen Animationen geklickt, wiederholt Ihr das unverständliche Gespräch mit dem Protokoll-Computer.

HELL – ab 16 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	GAMETEK
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	48%

Texte nach Schlüsselwörtern abgrasen und Gegenstände benutzen: Nervendes Cyber-Abenteuer mit unlogischer Grafik.

Syndicate


Spy vs. Spy: "Syndicate" für das 3DO orientiert sich an der PC-Urversion und nicht an der geplanten 32-Bit-Fassung.



Der Killer-Clan wartet auf Euren Befehl: Als futuristischer Pate kontrolliert Ihr Männer, Waffen und Forschungseinrichtungen, um Euch eine in 50 Provinzen unterteilte Welt untertan zu machen. Im Labor laßt Ihr künstliche Gliedmaßen ertüfteln, mit denen Ihr Spezialagenten zu Kampf-Androiden hochrüstet. Jeweils vier Killer schickt Ihr maximal in eine Mission. Um Überläufer zu beschützen oder feindliche Gangster zu eliminieren, kapert Ihr Schienenfahrzeuge, durchsucht die Gegend mit elektronischen Scannern und verwandelt eine Einkaufsstraße in ein Schlachtfeld.

"Syndicate" auf dem 3DO ist eine gerade Umsetzung des PC- und Amiga-Vorbildes und macht von den Spezialfähigkeiten der Konsole keinen Gebrauch. Der uninspirierten Aufarbeitung zum Trotz, sorgt auch diese Version für Spannung und Action. Die eingestreute Manager- bzw. Taktik-Prise ist kaum der Rede wert. *wi*

Erhältlich bei Galaxy, Tel. 089/7605151

Syndicate – ab 16 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	80%

Kaltblütige Umsetzung des gewalttätigen Agenten-Feldzugs. Auch auf dem 3DO spannend.

Wing Commander 3



Die ruhigen Tage des Colonel Chris Blair, Fliegerass in ungezählten "Wing Commander"-Schlachten, sind gezählt: An Bord der Victory brecht Ihr mit alten Freunden (z.B. dem kuscheligen Kilrathi-Überläufer Hobbes und dem Kriegsveteran Paladin) und Feinden (vertreten durch Egozentriker Maniac) in Euer größtes Abenteuer auf. Über hundert Spezialisten aus den Bereichen Film und Musik, Programmierung und 3D-Rendering rief Chris Roberts zusammen, um seine Trilogie zu vervollständigen. Nach Missions-Disketten, Pseudo-Nachfolgern ("WC Academy") und einem 3DO-Ausreißer wurde mit "Heart of the Tiger" wieder ein vollwertiges Wing Commander auf die Beine gestellt.

Der dritte Teil verbindet alte Tugenden (hitzige Schlachten im 3D-Raum, weiterführender Smalltalk unter Deck) mit neuester Technik. Neben den Raumgefechten wurden vor allem die Soap Opera-Passagen aufgemöbelt. In den bildschirmfüllenden (und technisch exzellenten) Video-Sequenzen spazieren prominente **Schauspieler** durch eine modische 3D-Kulisse. Selbst Interactive-Movie-Skeptiker (wie der Autor dieser Zeilen) fühlen sich an Bord der "Victoria" sofort wie zuhause.



Alltag eines Raumpiloten: Ein feindlicher Zerstörer verglüht im Feuer Eurer Borkanone.

Die Missionen selbst folgen dem alten Schema: Nach Briefing und feierlicher Ernennung eines fähigen Wing-Manns, folgt der Take-Off mit Warteschleife über dem eigenen Flottenverband. Dann haut Ihr den Auto-Piloten ´rein, um am ersten Wegpunkt einen feindlichen Frachter abzufangen oder nur um nach dem Rechten zu sehen. Doch meist lauern schon hier die ersten Kilrathi-Späher. Über Bordmikro gebt Ihr dem Wing-Kollegen eine letzte Anweisung, nehmt sein bestätigendes Nicken auf Eurem Bordmonitor zur Kenntnis und stürzt Euch ins Getümmel. Hoffentlich habt Ihr davor das Handbuch studiert, denn Euer Joypad (oder Analog-Stick) ist mit Waffen wechseln, Fadenkreuz justieren, Feuern und Funken mehrfach belegt. Überlebt Ihr einen Patroillenflug, eine Verteidigungsschlacht oder eine Offensive nicht, kehrt Ihr im Stahlsarg zum Mutterschiff oder via Replay in die Mission zurück.

Mit Riesenfernseher und Dolby-Surround-Anlage fliegt Ihr besser als mit dem schnellsten Pentium: "Wing Commander" ist die vortreffliche 3DO-Umsetzung eines gewaltigen Weltraumabenteuers. *wi*

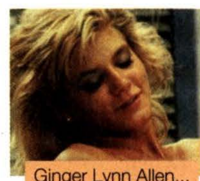
Testmuster von Game Express, 089/5438088

ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
BRD-RELEASE	3.QUARTAL
SPIELSPASS	86 %

Film oder Spiel? Ein erstklassiges Weltraum-Abenteuer und die bisher beste Kombination aus 3D-Grafik und FMV.

Aus der Besetzungsliste:



Ginger Lynn Allen...



...als Bordmechanikerin Rachel.

Euer Held wird von Mark "Luke Skywalker" Hamill verkörpert, den Admiral spielt Malcolm "Clockwork Orange" McDowell.

Nach einer Mission (großes Bild: Landeanflug) amüsiert oder informiert Ihr Euch auf dem Mutterschiff "Victoria".













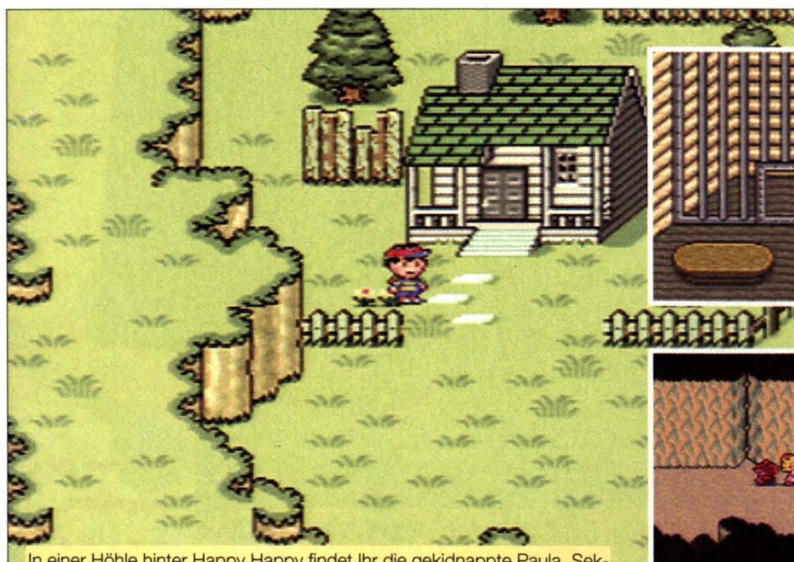
Im Hangar der "Victoria" liegen vier Raumjäger u.a. ein "Excalibur"-Prototyp (Bild).





Mit dem Lift erreicht Ihr Flugdeck, Aufenthaltsräume (mitte) und Brücke (oben).




In einer Höhle hinter Happy Happy findet Ihr die gekidnappte Paula. Sekten-Guru Carpainter will das Mädchen zur Happyism-Priesterin machen.






Mit dem Drahtesel reist Ihr doppelt so schnell: Ein Laden in Twoson leiht Euch kostenlos ein Fahrrad.

Unter dem Original-Titel "Mother 2" stürmte das ungewöhnliche "Earthbound" vergangenes Jahr an die Spitze der japanischen Verkaufs-Charts und ließ die mystische Konkurrenz links liegen. Der Vorgänger "Mother" gilt noch immer als eines der besten NES-Module und ist – wen wundert's – nur in Japan erschienen.




Einkaufszentrum: Im ersten Stock findet Ihr Fast-Food und Bäckerei, im Obergeschoß Spielhalle und Drug-Store.

Earthbound



Richtig wohl fühlt sich der Rollenspiel-Veteran erst, wenn er mit gezücktem Schwert durchs Märchenreich stiefelt und Monsterhorden niedermäht. Mit seiner kulleräugigen Heldenbande zwingt er einen Obermotz nach dem anderen in die Knie und rettet die Nippon-Welt vor dem Untergang.

Wer alle "Final Fantasy"-Teile auswendig kennt und ungerührt gegen die gewaltigste Monsterwelle anschwimmt, stellt sich mit Nintendos neuestem Hit einer ungewöhnlichen Rollenspiel-Herausforderung: In "Earthbound" spielt Ihr weder kampferprobte Fantasy-Recken, noch versetzt Euch die Handlung auf eine fiktive Welt: Mit Ness, Paula, Jeff und Poo erlebt Ihr abgedrehte Abenteuer auf Mutter Erde. Neben irdischen Problemen wie Auseinandersetzungen mit wildgewordenen Pinschern, der Orts-Polizei und randalierenden Punkern konfrontiert Euch das humoristische Niedlich-Abenteuer mit außerirdischen Invasoren. Bevor der kosmische Zerstörer Gygas seine Pläne verwirklichen kann, reist Fliege Buzz Buzz mit einem Meteoreinschlag aus der Zukunft an. Ehe Buzz Buzz von einem nichtsahnenden Bürger mit der Fliegenklatsche zermanscht wird, betraut Euch das heroische Insekt mit der Weltrettung: Ness, eben dem Laufstuhl entwachsen, soll acht über den ganzen Globus verteilte Kultstätten abklappern, um mystische Melodien nachzuträllern und Fiesling Gygas mit geballter Erd-Energie ins All zu zurückzublasen. Ihr sagt Mama und Schwesterlein Lebewohl, schnallt Euren Ranzen um und schlappt auf Hinweissuche von einer Stadt zur nächsten. Behelligen Euch andere Rol-



Rund um die Welt

Als jugendlicher Held präsentiert Ness familiengerechte Rollenspiel-Kost: Mit naivem Nippon-Charme und viel Witz lädt Ness zu einer Weltreise, die insbesondere den Nachwuchs spielerisch mit Geographie, Geschichte und Legende unterschiedlicher Kulturkreise vertraut macht. Ihr kämpft gegen Verwandte des Klu-Klux-Clans, geht in ägyptischen Pyramiden auf Mumienjagd, kämpft im Orient gegen Flaschengeister und sinniert über das Ufo-Phänomen. Der Spieleberater bildet auf 128 Seiten ein Brücke zwischen Fantasie und Realität. Rollenspieler fortgeschrittenen Alters amüsieren sich über bissige Bemerkungen, vertrackte Wortspiele und schwarzen Humor.


Ein riesiger Bleistift versperrt den Weg nach Happy Happy. Erfinder Apple-Kid weiß Rat: Unterstützt Ihr mit...


...200 Dollar seine Forschungen, schenkt er Euch seine neueste Erfindung: Einen Riesen-Radiergummi.



Ist Euer Rucksack überfüllt, vertraut Ihr Eure Habe einem speziellen Kurier an.



Der "Giant Footstep" ist die erste der acht mystischen Stätten und liegt hinter einem Bretterverschlag in Onett.



Fanatisch: Bevor Ihr Happyism-Führer Carpainter gegenübersteht, stolpert Ihr durch ein Labyrint aus blau gewandeten Happy-Anhängern.

lenspiele unterwegs mit nervigen Zufallsbegegnungen, tapsen in "Earthbound" animalische Kontrahenten und verwirrte Stadtbewohner in Action-Adventure-Manier auf Euch zu. Der Kampfbildschirm zeigt sich gewohnt menülastig: Ihr prügelt rundenweise drauf los, legt Euren Gegner mit einer PSI-Attacke lahm, kramt in Eurem Rucksack nach dem passenden Gegenstand oder nehmt die Beine in die Hand. Die witzige Waffenwahl befriedigt auch zartbesaitete Gemüter: Ihr durchlöchert Eure Gegner nicht mit antiken Mordwerkzeugen, sondern zieht Ihnen mit Baseball-Schläger oder Bratpfanne eins über. Die Sieges-Nachricht verkündet nicht das blutige Ende des Kontrahenten, sondern garantiert die gewaltfreie Zähmung des fehlgeleiteten Burschen. Wollt Ihr Eure Vorräte auffüllen, einen bewußtlosen Kumpanen ins Hospital schleifen oder einen kräftezehrenden Schnupfen auskurieren, tretet Ihr den Rückzug in den letzten Ort an: Hier tätigt Ihr das obligatorische Mutter-Telefonat gegen Heimweh und haltet einen Plausch mit Eurem alten Herrn: Papa verrät Euch nicht nur die Aufstiegsgeschwindigkeit, sondern überweist außerdem regelmäßig Taschengeld und notiert zwecks Spielstand-Sicherung Eure Abenteuer. Habt Ihr Lust auf einen Einkaufsbummel, hebt Ihr mit Eurer ATM-Karte beim nächsten Automaten Geld ab und verpraßt Daddys sauer verdiente Kröten. Zur Geldausgabe bietet jede Stadt ausreichend Möglichkeiten: Ihr ersteht robustere Ausrüstung im Drug-Store, regeneriert bei einer Fast-Food-Mahlzeit Lebensenergie, kauft irgendeinen wertlosen Tant oder verbringt eine entspannende Nacht in einem kuscheligen Hotel-Bett.

Wer sich trotz 8-Bit-gerechter Simpel-Grafik und neuartigem Hintergrund auf ein Probespiel einläßt, klebt bis zum Finale am Bildschirm: Die ordentlich sortierten Menüs ermöglichen übersichtliche Spiel-Kontrolle, die anrückenden Gegnersprites gestatten ungeahnte Taktiken und lenken nicht durch übermäßiges Gemetzel von der riesigen RPG-Persiflage ab. Innovative Ideen, unzählige Anspielungen auf Nintendo-Spiele und Kinofilme sowie die irrsinnige Story entführen auch Realitäts-Muffel nach Terra und bieten willkommene Abwechslung. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel. 030/6946043



Ein Anruf genügt: Mutti und Vati spenden Trost, der Kurier verwahrt drei Items, die Pizzeria liefert ofenfrisch.

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NINTENDO
BRD-RELEASE	ANFANG '96
SPIELSPASS	86 %

16 BIT 24 · 12 Jahren

Schauplatz Erde: Intelligentes Mammut-Rollenspiel mit verwickelter Story und neuen Ideen. Oskarverdächtig.



Die schwachen Schlangen besiegt Ness durch eine bloße Berührung und ohne Umblende ins Kampfmenü.

Kampf-Kniffe

Überläßt die Fantasy-Konkurrenz die Umstände eines Gefechtes dem Zufall, bestimmt Ihr in "Earthbound" Eure Kampflage durch die Annäherung an das Gegnersprite. Egal ob Held oder Monster: Wer sich von hinten anschleicht, gewinnt das Überraschungsmoment und eine Zusatzattacke. Auch die endlosen Kämpfe mit schwachen Mini-Monstern sind Vergangenheit: Durch einen Levelanstieg werden viele Kreaturen harmlos und werfen bereits nach dem ersten Kontakt kampflos das Handtuch. Werdet Ihr getroffen, rasselt Euer Energiemeter so lange herunter, bis Ihr Euren Widersacher erledigt habt. Auf diese Weise könnt Ihr durch entschlossene Menü-Wahl vernichtenden Angriffen entgehen und übermächtige Gegner bezwingen.



SEGA SECTOR

Eternal Champions CD



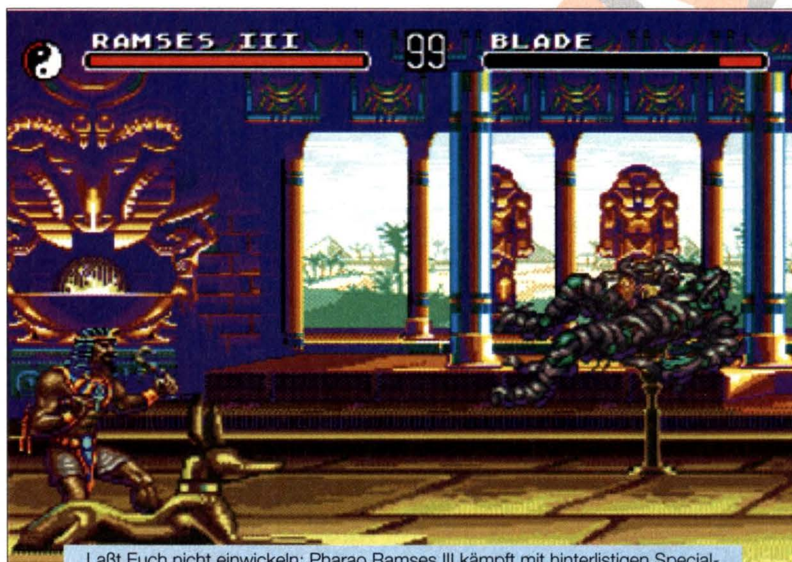
Was macht eine mächtige Kreatur wie der "Eternal Champion", wenn auf der Erde Chaos und Zerstörung herrschen und der miese Dark Champion die Menschheit tyrannisiert? Na klar: Er fliegt durch die Geschichte, holt sich die besten Krieger einzelner Epochen (u.a. Steinzeit, Mittelalter und Wilder Westen) und macht den Fiesling mit den härtesten Schlägern der Menschheitsgeschichte bekannt.

Nachdem Ihr die Meisterschaft, ein Duell, ein Punkte-Match oder einen der weiteren 17 Spiel-Modi ausgewählt habt, findet Ihr Euch im Charakter-Menü wieder. Dort sucht Ihr Euch einen von dreizehn Kriegern aus und bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Wie in Duell-Prügelspielen üblich, verfügt jeder Kämpfer über persönliche Qualitäten und eine Palette von zehn bis zwölf Spezialattacken. Habt Ihr die Wahl getroffen, geht's ab in die Arena: Vor dem versunkenen Atlantis oder in einer düsteren Metropole werft Ihr Euren Gegner Schockwellen um die Ohren, wickelt ihn mit Mumien-Klopapier ein oder verhext ihn mit exotischen Voodoo-Tricks. Taumelt der Gegner mit seinem letzten bißchen Energie über dem Bildschirm, geht der Spaß erst richtig los: Vier verschiedene Fatality-Variationen lehren Eurem Feind das Fürchten: Mit "Vendetta" führt Euer Fighter seine liebste Todesart am Gegner vor, "Overkills" beziehen die Hintergründe in die Exekution mit ein, "Sudden Deaths" könnt Ihr nur ausführen, wenn Euer Gegner bewußtlos ist. Am meisten Spaß macht der "Cinekill": Eine blutige 3D-FMV-Animation degradiert ähnliche Spiele zur Kleinkinder-Shows.

"Eternal Champions" ist ein ordentliches Update mit vier neuen Schlägern, brutalen Hexel-Fatalities und Sound von CD. Der Spielablauf blieb unverändert: Die Steuerung ist ungenau, die Computer-Gegner kämpfen fies bis unfair. Traurig, daß Sega daran nichts verändert hat und auch die langweiligen Hintergründe der Modul-Version übernahm. So bleibt "Eternal Champions" ein durchschnittliches Prügelspiel mit überdurchschnittlichem Gore-Faktor, das Kindern nicht in die Hände fallen sollte. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Das Full-Motion-Video-Intro stellt Eure Gegner als gerenderte Charaktere vor. Die neun versteckten Kämpfer werden jedoch nicht erwähnt.



Laßt Euch nicht einwickeln: Pharao Ramses III kämpft mit hinterlistigen Special-Moves wie Teleport und Schlangen-Attacken aus dem Untergrund.

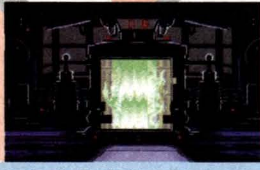


Nix los hier: Im Zirkus gibt's weder eindrucksvolle Grafiken noch blutige Spezial-Fatalities.



Es ist angerichtet: Unterliegt Ihr dem wendigen Pharao, zerreißen Euch seine Schakale.

Fatalities!


Die Hintergründe werden in die Exekution einbezogen: Nach der Grillparty im Vampirschloß (rechts), schlägt nur noch das Herz Eures Gegners!



Ja so warn's, die alten Rittersleut: Auf dem Marktplatz im düsteren Mittelalter werft Ihr den gemeinen Hexer Xavier auf den Scheiterhaufen.



ab 18 Jahren

SYSTEM	MEGA CD
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	70%

Dank CD-Sound, neuen Kämpfern und gerenderten Hyper-Fatalities versprüht die CD dezent mehr Spaß (und Blut!) als das Modul.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt **79.00**
Addams Family Values dt 129.00
Adventure Island 2 dt 117.00
Air Cavalry dt 99.00
Akira dt 119.00
Animaniacs dt 125.00
Ardy Lightfoot dt 79.00
Asterix & Obelix dt 129.00
Barkley: Shut up&Jam dt 129.00
Batman and Robin dt 139.00
Beauty and the Beast dt 109.00
Blackhawk dt **99.00**
Bomberman 2 dt 109.00
Brainies dt 134.00
Brett Hull Hockey dt 129.00
Brutal-Paws of Fury dt 99.00
Bugs Bunny dt 125.00

Carrier Aces dt 109.00
Chaos Engine dt 79.00
Clay Fighter 2 dt **79.00**
Demons Crest dt 129.00
Desert Fighter dt 119.00
Donkey Kong Country dt 139.00

Donkey K.C.&Spieleb. dt 159.00

Dracula X (16 MB) dt 129.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00
Earth Worm Jim dt 124.00
Earthbound+Spieleb. us 129.00
Equinox dt 99.00
F1 Championship dt 99.00
Flintstones - Movie dt 109.00
Green Latern dt 119.00
Hagane (16 Meg) dt 119.00
Hurricanes dt 129.00
Illusion of Time dt **109.00**
Impossible Mission dt 109.00
Indiana Jones dt 129.00
Int.Superstar Soccer dt **119.00**
ISS Deluxe (16 MB) dt 129.00
Itchy & Scratchy dt 109.00
Jelly Boy dt 109.00
Jordan Adventure dt **99.00**
Judge Dredd dt 129.00
Jungle Strike dt **109.00**
Jurassic Park 2 dt 99.00
Justice League dt 119.00
Kawasaki Superbikes dt 119.00
Kick Off 3 dt 59.00

Kid Clown Crazy Cha. dt 109.00

Lemmings dt 109.00
Lemmings 2 dt 119.00
Lion King (24 Meg) dt 124.00
Lord of the Rings dt 109.00
Lothar MatthÑus dt 109.00
Madden 95 dt **79.00**
Magic Sword uk 79.00
Mario All Star Clas. dt 69.00
Mario Andretti Rac. dt 109.00
Mario Kart Classic dt 69.00
Mario Paint mit Maus dt 69.00
Marko's Magic Footb. dt 109.00
Mask dt 115.00
Mechwarrior dt 59.00
Mickey's Herausf. dt 129.00
Micro Machines dt 69.00
Mr. Tuff dt 119.00

NBA Jam Tournament dt 139.00

NBA Live 95 dt 129.00
Newman-Haas Indy Car dt 109.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 139.00
NHLPA Hockey '95 dt 119.00
Ninja Warriors dt 129.00
Operation Logic Bomb dt 109.00
Operation Starfish dt 129.00
Oscar dt 119.00
Pac Attack dt 109.00
Pac Man 2 dt 109.00
Page Master dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00

Pinball Fantasies dt **99.00**
Pitfall! dt 69.00
Pocky & Rocky 2 dt **119.00**
Power Ranger 2 dt 119.00
Primal Rage dt **129.00**
Punch Out! dt 109.00
Putty Squad dt 119.00
Puzzle Bobble dt 109.00
Rap Jam us 119.00
Realm dt 119.00

Rise of the Robots dt 69.00

Robocop vs. Termina. dt 109.00
Samurai Shodown dt 134.00
SchlÅmpfe (dt. Text) dt 109.00
Seaquest DSV dt 119.00
Secret of Mana dt 109.00
Shadow dt 109.00
Shadowrun dt **119.00**
Shaq-Fu dt 109.00
Shootout Soccer dt 109.00
Side Pocket uk **119.00**
Sink or Swim dt 59.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00

Soul Blazer dt **109.00**
Sparkster dt 129.00
Star Trek: Next Gen. dt **109.00**
Star Trek:Fleet Aca. dt **109.00**
Star Wars uk 79.00
Star Wars 2 (Empire) uk 79.00
Star Wars 3 dt 99.00

Stargate dt 129.00

Street Racer dt 59.00
Super BC Kid dt 119.00
Super Hockey dt 109.00
Syndicate dt **79.00**
Tarzan dt 109.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Theme Park dt 119.00
Tiny Toon 2 dt 119.00
Total Football dt 129.00
Troy Aikman Football dt 119.00
True Lies dt 139.00
Turrican 2 dt 119.00
Unirally dt **109.00**
Utopia dt 115.00
Vortex dt **124.00**
Wario's Woods dt 89.00
Warlock dt 109.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 129.00
Whizz dt 119.00
Wild Guns dt 119.00
Wolverine dt 69.00
World Cup USA '94 uk 59.00
WWF Raw dt **79.00**

WWF Raw incl. Video dt 89.00

X-Kalibre 2097 dt 99.00
Yogi Bear dt 105.00
Zero the Kamikaze dt 129.00

Super NES-Sonderangebote

Dino Dini Soccer dt 49.00
Incredible Hulk dt 49.00
Lord of the Rings uk 49.00
Mighty Max dt 49.00
Spectre dt **39.00**
Spindizzy World dt 49.00
Streetfighter 2 Cla. dt 49.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter dt **49.00**
Action Replay Pro 2 dt **79.00**
ASCII Fighterstick dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Cinch Kabel m.Scart dt 29.00
Game Mage Mogelmodul dt 49.00
Game Mage 2 dt 89.00
Game Saver Mogelmod. dt 89.00
Infrarot Joypads dt 99.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Maus fÅr S.NES dt 44.00
Clubzeitschrift dt 2.95
Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
Pro Pad SV-334 dt 29.00
Prog. Universal Ada. dt 59.00
Program Pad SV-337 dt 69.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Spieleb. Donkey K.C. dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
S.NES More Fun Set dt 309.00
S.NES ohne Spiel dt 199.00
Top Secret Spieleb. dt 24.95
Top-Fighter Joystick dt 139.00
Universal Adaptor dt **39.00**
VerlÑngerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 24.00

GAME BOY

4 in 1 Fun Pak dt 49.00
Aladdin dt 59.00
Animaniacs dt 59.00
Asterix & Obelix dt 59.00
BC Kid 2 dt 59.00
Beethoven dt 59.00
Brainbender dt 39.00
Bubble Bobble 2 dt 59.00
Casino Fun Pak uk 49.00

Donkey Kong Land dt 59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00
European Golf dt 59.00
Fidgetts dt 49.00
Game Boy Gallery dt 45.00
Golf Classic dt 59.00
Itchy & Scratchy dt 59.00
John Madden 95 dt 59.00
Judge Dredd dt 59.00
Jungle Strike dt 59.00
Kirbys Dreamland 2 dt **59.00**
Kirbys Pinball Land dt 49.00
Lemmings 2 dt 69.00
Lion King dt 65.00
Lucle dt 59.00
Mario's Picross dt 44.00
Mega Man 3 dt 59.00
NBA Jam dt 59.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 59.00
Pac in Time dt 54.00
Page Master dt 59.00
Pierre le Chef dt 39.00
Pinball Fantasies dt 59.00
Primal Rage dt 59.00
SchlÅmpfe (dt. Text) dt 59.00
Solitaire Fun Pak dt 49.00
Space Invader (SGB) dt 59.00
Stargate dt **59.00**
Super Mario Land 3 dt 59.00
True Lies dt 59.00
USHAR Monster Truck dt 59.00
Wario Blast dt 59.00

WWF Raw dt 65.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB dt 49.00
GB + Zeld & Mario 2 dt 169.00
Game Boy 3er Set dt 199.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00
Game Boy schwarz dt 109.00
Game Boy transparent dt 109.00
Game Boy grÅn dt 109.00
Game Boy gelb dt 109.00
Game Boy rot dt 109.00
Game Boy wei· dt 109.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values dt 109.00
Aero the Akrobat dt 99.00
Akira dt 109.00
Asterix 2 Power o.t. dt 99.00
ATP Tennis dt 99.00
Batmann and Robin dt 119.00

Castlevania dt 89.00
Clay Fighter dt **89.00**
Dino Dini Soccer dt 69.00
Dragon - Bruce Lee dt 79.00
Dschungelbuch dt 99.00
Dune 2 dt 109.00
Dynamite Headdy dt 99.00
Earth Worm Jim dt 119.00
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
F1 Championship dt 119.00
Fifa Soccer 95 dt 99.00
Flintstones - Movie dt 119.00
Generation Lost dt 89.00
Hurricanes dt 94.00
IMG Int. Tour Tennis dt 99.00
Jelly Boy dt 109.00
Jimmy Whites Snooker uk **89.00**
Judge Dredd dt 119.00
Jurassic Park Ramp. dt 99.00
Justice League dt 109.00
Kawasaki Super Bikes dt 89.00
Landstalker dt 119.00
Lemmings 2 dt 69.00
Lion King dt 114.00
Lothar MatthÑus dt 109.00
Madden NFL 95 dt 99.00
Marko's Magic Footb. dt 119.00
Maximum Carnage dt 119.00
Mega Bomberman dt 99.00
Megaman Wily Wars dt 109.00
Micro Machines 2 dt 109.00

Mighty Max dt 89.00
Mr. Nutz 2 dt 109.00
NBA Live 95 dt 99.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 79.00
NHLPA Hockey '95 dt 99.00
Normy's Beach Babe dt 69.00
Page Master dt **109.00**
PGA Euro Tour dt 89.00
PGA Tour Golf 3 dt 89.00
Pirates o.t.Dark Wa. dt 79.00
Pitfall! dt 109.00
Powerdrive dt 89.00
Primal Rage dt 119.00
Prince of Persia dt 59.00
Punischer dt 109.00
Putty Squad dt 109.00
Radical Rex dt 79.00
Red Zone dt 119.00

Rise of the Robots dt 69.00

Ristar (Feel) dt 109.00

Road Rash 3 dt 85.00

Road Runner dt 99.00
Rock'n Roll Racing dt 109.00
Samurai Showdown dt **109.00**
SchlÅmpfe dt 99.00
Seaquest DSV dt 109.00
Second Samurai dt 94.00

Shaq-Fu + Musik CD dt 79.00

Shining Force 2 (DA) dt 129.00
Skitchin dt 59.00
Slam Masters dt 129.00
Soleil (Komp. dt) dt 111.00
Sonic & Knuckles dt 99.00
Sonic 3 dt 99.00
Sparkster dt 99.00
Speedy Gonzales dt 109.00
Spiderman Animat. S. dt 119.00
Spiderman/X-Man dt 99.00

Stargate dt 99.00

Story of Thore kp.dt dt 124.00
Striker dt 119.00
Super Streetfighter2 dt 129.00
Syndicate dt **99.00**
Tazmania 2 dt 109.00

Theme Park kompl.dt. dt 99.00

Tiny Toon 2 dt 79.00
Total Football dt 109.00
Toughman Boxing dt **89.00**
Troy Aikman Football dt 99.00

True Lies dt 99.00
Urban Strike dt 99.00
Warlock dt 94.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 109.00
Wolverine dt 99.00
World Cham. Soccer 2 dt 69.00
World Cup USA '94 dt 69.00
WWF Raw dt **79.00**
WWF Raw incl. Video dt 89.00
X-Men 2 dt 99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Ballz dt 39.00
Brutal-Paws of Fury dt 49.00
Bubsy 2 dt 39.00
Davis Cup dt 39.00
Double Clutch dt 49.00
Haunting dt 49.00
Hyperdunk dt 49.00

Ottifants dt 29.00

Pele Soccer 2 dt 49.00
Puggsy dt 49.00
Sensible Soccer dt 49.00
Snake, Rattle'n Roll dt 49.00
Superman dt 49.00
Sword of Vermilion uk 49.00
Talespin dt 39.00
Ultimate Soccer dt 39.00
Wiz'n'Liz dt 49.00
Wonder Boy Monsterw. dt 49.00
Yogi Bear dt 49.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro 2 dt 79.00
Arcade Power Stick 2 dt 89.00
Ascii 6 Button Pad dt 45.00
Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
Infrarot Joypad 6 B. dt 89.00
Mega Drive 2 o.Spiel dt 189.00
MD 2 Lion King Set dt 269.00
Netzteil MD 1 dt 29.00
Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
Program Pad SV-443 dt 59.00
Scart Kabel MD 2 dt 25.00
Scart Kabel MD 1 dt 19.00
Sega Maus dt 75.00
Universal Adapter dt 39.00
VerlÑngerung Joypad dt 15.00

MEGA-CD

Battle Frenzy dt 109.00
Bloodshot dt **109.00**
Chuck Rolly-B.C.Rac. dt 109.00
Corpse Killer dt 89.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair kp.dt. dt 99.00
Dungeon Explorer 2 dt 89.00
Ecco the Dolphin 2 dt 109.00
Ecco the Dolphin dt 69.00
Flying Nightmares dt 99.00
Formula 1 Racing dt 109.00
Jurassic Park-kp.dt. dt 89.00
Kids on Site dt 89.00
Lords of Thunder dt 89.00
Marko's Magic Footb. dt 109.00
Mega Race dt 89.00
Midnight Raiders dt 109.00

NBA Jam dt 89.00

Rebel Assault dt 109.00
Road Rash dt 99.00
SchlÅmpfe dt 99.00
Slam City dt 89.00
Snatcher dt 89.00
Sonic CD dt 89.00
Soul Star (komp. dt) dt 109.00
Space Adventure dt 89.00
Supreme Warrior dt 89.00
Syndicate dt 99.00
Theme Park dt 99.00
World Cup Golf dt 99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Batman Returns dt 39.00
Hook dt 29.00
Make m.Video:Kris K. dt 29.00
Make my Video: Inxs dt 29.00
Microcosm dt 49.00
Powermonger dt 39.00
Prince of Persia dt 29.00
Wolfchild dt 29.00

!!! Playcom Sonderaktion !!!

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den jeweils ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation oder eines Sega Saturn ein Spiel KOSTENLOS mit.

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter dt 79.00
Mega CD - Buch dt 15.00
Mega CD2 + Road Aven. dt 249.00

Sega 32X

Afterburner Complete dt 104.00
Corpse Killer dt 135.00
Fahrenheit (CD) dt 129.00
Golf - Best 36 Holes dt 122.00
Metal Head dt **129.00**
Midnight Raiders CD dt 129.00
Motorcross dt 129.00
NBA Jam Tournament dt 129.00
NFL Quarterback Club dt 119.00
Primal Rage dt 109.00
Space Harrier dt 104.00
Star Wars Arcade dt 119.00
Surgical Strike dt 129.00
T-Mek (CD) dt 109.00
Toughman Boxing dt 99.00
Virtua Racing Deluxe dt 129.00
WWF Raw dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars dt 469.00

Mega Drive 32X dt 379.00

Panasonic 3DO

3D Atlas dt 129.00
Deathkeep dt 89.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair dt 89.00
Driving Need f.Speed dt **89.00**
Fifa Soccer dt 89.00
Immercenary dt 99.00
John Madden Football dt 89.00
Magic Carpet us 89.00
Mega Race dt 89.00
Panzergeneral dt **79.00**
Primal Rage dt 99.00

Rebel Assault dt 99.00

Road Rash dt 99.00
Shadow War of Succ. us 109.00
Sherlock Holmes uk 89.00
Shock Wave dt 99.00
Shock Wave Op.Jumpg. dt 79.00
Slayer dt 94.00
Space Hulk dt 89.00
Striker us 109.00
S.Streetfighter 2 T. us 129.00

Syndicate-kompl. dt dt 99.00

Theme Park kompl.dt dt **109.00**
Twisted Gameshow dt 89.00
Wing Commander dt 89.00

Wing Commander 3 dt 99.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 B. Joypad dt 59.00
Joypad Adapter S.NES dt 45.00
Goldstar 3-Do & Fifa dt 849.00
Infrarot Joypad 6 B. dt 99.00

JAGUAR

Alien vs. Predator dt 119.00
Battlemorph (CD) dt 99.00
Blue Lightning (CD) dt 99.00
Brett Hull Hockey dt 109.00
Brutal Sports Footb. dt 129.00
Charles Barkley Bas. dt 99.00
Checkered Flag dt 79.00
Club Drive dt 109.00
Creature Shock (CD) dt 99.00
Crescent Galaxy dt 79.00
Cybermorph dt 109.00
Dactyl Joust dt 109.00
Demolition Man (CD) dt 99.00
Dino Dudes dt 79.00
Dragon - Bruce Lee dt 89.00
Fight For Life dt 109.00
Flip Out dt 109.00
Freelancer 2120 (CD) dt 99.00
Hammerhead dt 114.00
Hardball 3 dt 109.00
Highlander (CD) dt 99.00
Hover Strike dt 109.00
Jack Nicklaus Golf dt 99.00
Legions o.t. Undead dt 99.00
Pinball Fantasies dt 119.00
Redemption dt 99.00
Robinson Requiem CD dt 99.00
Rainer Pinball dt 109.00
Space War 2000 dt 99.00
Syndicate dt **129.00**
Tempest 2000 dt 109.00
Theme Park dt **129.00**
Tiny Toon dt 99.00
Troy Aikman Football dt 119.00
Val d'Isere Champ. dt 109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom dt 299.00

Jaguar GrundgerÑt dt 329.00
Jaguar Link Kabel dt 29.00
Jaguar Magazin dt 3.00
Joypad Atari Jaguar dt 49.00
Netzteil Jaguar dt 39.00

Philips-CDI

7th Guest DV 104.00
Angeklagt DV 59.00
Apocalypse Now DV 44.00
Around Hollywood DV 44.00
Beverly Hills Cop 3 DV 44.00
Black Rain (Film) DV 39.00
Bob Marley (Musik) 44.00
Chaos Control DV 99.00
Crocodile Dundee 2 DV 39.00
Das Kartell DV 44.00
Der einzige Zeuge DV 39.00
Der Prinz a. Zamunda DV 39.00
Die GlÅcksritter DV 39.00
Die nackte Kanone DV 39.00
Die nackte Ka.33 1/3 DV 59.00
Ein Fisch namens Wa. DV 39.00
Ein Ticket fÅr Zwei DV 39.00
Ein unmoral. Angebot DV 39.00
Flashdance (Film) DV 39.00
Ghost (Film) DV 39.00
Im Angesicht d.Todes DV 39.00
Lemmings EV 64.00
Man lebt nur zweimal DV 39.00
Queen Gratest EV 54.00
Rainman (Film) DV 44.00
Rolling Stones EV 49.00
Sargon Chess DV 89.00
Star Trek VI (Film) DV 39.00
Striker Pro DV 64.00
Tatjana DV 44.00
Tetris EV 69.00
The Clash Video EV 44.00
The The - Infected EV 44.00
Top Gun (Film) DV 39.00
Turner-Simply t.best EV 44.00
Voyeur DV 99.00
Zeit d.ZÑrtlichkeit DV 39.00
Zelda DV 89.00
Zombie Dinos DV 79.00

Philips-CDI-Zubehör

CDI Gamepad dt 54.00
CDI Maus dt 79.00
CDI Roller Controll. dt 109.00
CDI Touchpad dt 54.00
CDI Trackball dt 109.00
Philips CDI 550 DV 929.00

Sony PSX

Aliens dt 89.00
Baseball (Konami) dt 99.00
Basketball 3D dt 99.00
Battle Arena dt 89.00
Championship Pool 2 dt 89.00
Cyberspeed dt 89.00
Dracula X dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Gunner Heaven dt 89.00
Jumping Flash dt 89.00
Konami Soccer dt 99.00
Overkill dt 99.00
Panzergeneral dt 89.00
Parodius dt **99.00**
Primal Rage dt 99.00
Raven Project dt 89.00
Ridge Racer dt 89.00
Slayer dt 89.00
Tekken dt 109.00
Theme Park dt 89.00
Toh Shin Den dt 109.00
Track & Field dt 99.00
Warhammer Fantasy B. dt 89.00
Wipe out dt 89.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX dt 69.00
Joypad Sony PSX dt 59.00
Maus Sony PSX dt 59.00
Memory Card Sony PSX dt 49.00
Sony Playstation dt 599.90

Saturn

Aaron vs Ruth dt 89.00
Aliens dt 89.00
Baseball (Konami) dt 99.00
Championship Pool 2 dt 89.00
Daytona USA dt 125.00
Dracula X dt 99.00
Konami Soccer dt 99.00
Overkill dt 99.00
Panzergeneral dt 89.00
Parodius dt 99.00
Primal Rage dt 89.00
Raven Project dt 89.00
Victory Goal dt 125.00
Virtua Fighter dt 125.00
Virtua Racing dt 99.00

Saturn-Zubehör

Sega Saturn o. Spiel dt 749.00

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



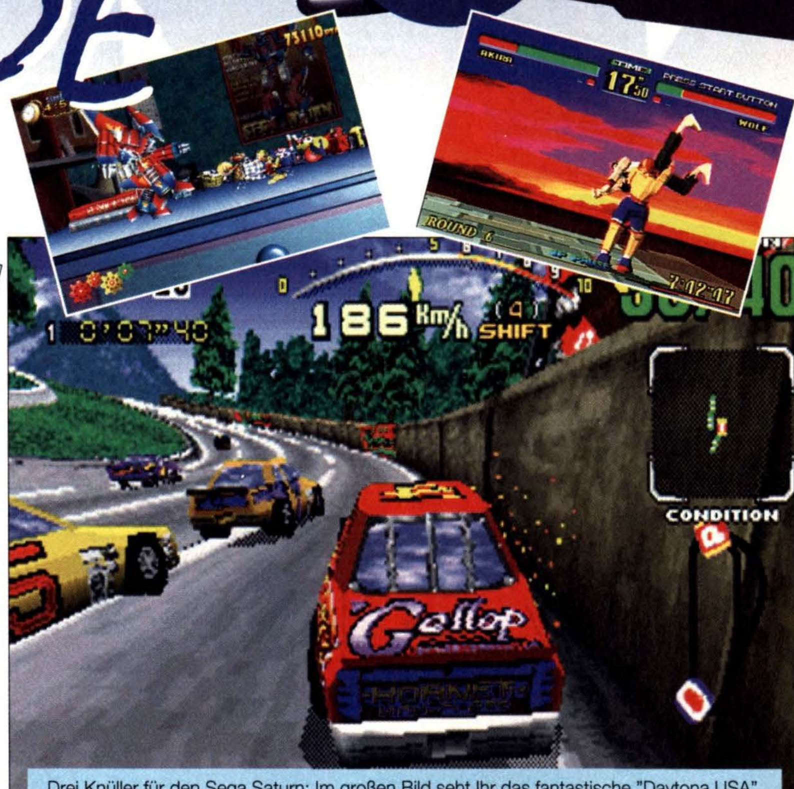
STERN-STUNDE

Jetzt erst recht: Mit zweimonatiger Verfrühung schwenkt Europa in die Saturn-Umlaufbahn ein. Seit dem 8. Juli ist Segas 32-Bit-Flaggschiff offiziell in Deutschland erhältlich.

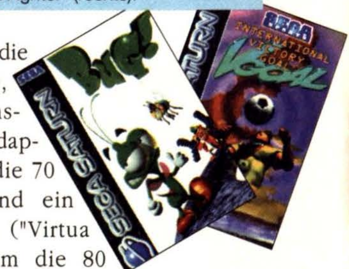
Den Hammerpreis für die deutsche Playstation (ab September/Oktober für 599 Mark erhältlich) kontert Sega mit der vorzeitigen Auslieferung des europäischen Saturns. Am 8. Juli landeten die ersten schwarzgekleideten Exemplare der 32-Bit-Konsole in Kaufhäusern und Fachgeschäften: Zum Preis von etwa 750 Mark geht das Grundgerät inklusiv einem Joypad, AV- und Netzkabel über den Ladentisch, Spiele werden zwischen 90 und 140 Mark gehandelt. Gleich zum Start sind "Virtua Fighter", "Clockwork Knight", "International Victory Goal" und "Daytona USA" verfügbar. Alle vier Titel besprechen wir anschließend in unserem offiziellen Testteil, mit Spielspaß-Wertungen zwischen 72 und 85 Prozent schneidet das Eröffnungs-Quartett außergewöhnlich gut ab.

Import-CDs laufen auf der PAL-Konsole nicht ohne weiteres: Um weltweit kompatibel zu sein, müßtet Ihr das Grundgerät entweder von einem Spezialisten umbauen lassen (wobei Ihr den Garantieanspruch verliert) oder einen kurzfristig verfügbaren Adapter kaufen. Dagegen sind die Joypad-Ports kompatibel, auch die verschiedenen AV-Kabel (FBAS, S-Video und RGB) lassen sich zwischen den einzelnen Landes-Versionen umstöpseln. Zum Glück gibt Euch Sega in dieser Beziehung wenig Anlaß, nach Importen zu greifen. So werden schon bald das Lenkrad ("Arcade Racer", um die 100 Mark), ein zusätzliches Joypad (um die 40 Mark), der Sechs-Spieler-Adapter (um die 70 Mark) und ein Joyboard ("Virtua Stick", um die 80 Mark) erscheinen. Spiele-technisch freuen wir uns auf "Panzer Dragoon", "Bug", "Pebble Beach Golf" und das eingedeutschte Grafik-Adventure "Myst". Insgesamt sollen bis Weihnachten rund 30 Sega-Spiele auf den Markt kommen, darunter auch das lang erwartete "Shinobi" und das Motorradrennen "Virtua Hang-On". Wie schnell Fremdanbieter auf die verfrühte Saturn-Veröffentlichung reagieren, steht noch nicht fest.

Wenn Ihr mehr zu den technischen Leistungsmerkmalen des Saturn erfahren wollt, dann lest bitte den Next-Generation-Report in dieser Ausgabe. *mg*



Drei Knüller für den Sega Saturn: Im großen Bild seht Ihr das fantastische "Daytona USA", darüber "Clockwork Knight" (links) und "Virtua Fighter" (rechts).



KOMMENDE SPIELE

AUGUST

PANZER DRAGOON



PEBBLE BEACH GOLF



SEPTEMBER

BUG



MYST



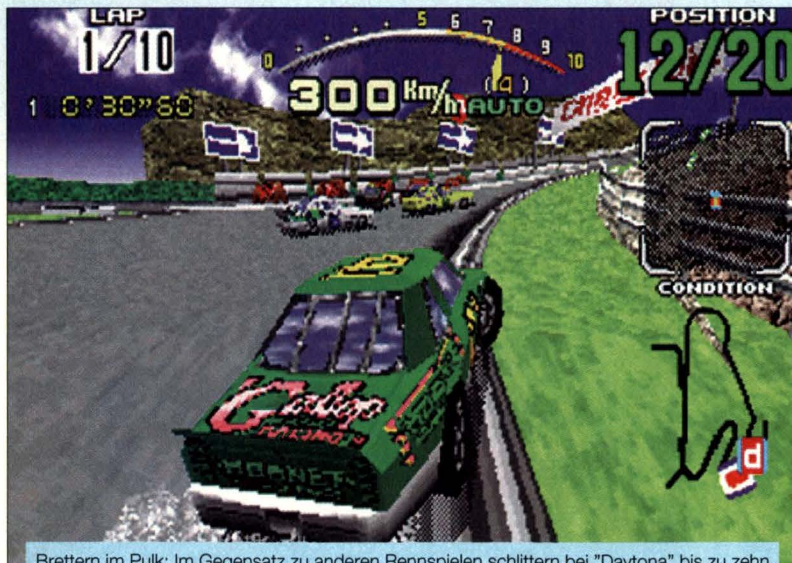
MPEG AB OKTOBER



In Japan ist die MPEG-Cartridge für den Saturn schon im Handel, in Deutschland soll sie im Oktober kommen. Damit könnt Ihr alle 150 verfügbaren Video-CDs auf dem Saturn abspielen. Wenn Ihr unsere Laser-Cinema-Seite verfolgt, habt Ihr einen guten Überblick über die aktuellen Neuerscheinungen. Von Musik-CDs bis zu brandheißen Kinohits ist das Video-CD-Angebot breit gefächert. Obwohl noch kein endgültiger Preis feststeht, rechnet die MAN!AC mit rund 300 Mark als unverbindliche Preisempfehlung. Zur selben Zeit wird übrigens eine CD erscheinen, mit der Ihr Photo-CDs auf dem Saturn anschauen könnt.

Entwickler: Sega AM2, Japan

Daytona USA



Brettern im Pulk: Im Gegensatz zu anderen Rennspielen schlittern bei "Daytona" bis zu zehn Fahrzeugen gleichzeitig über den Bildschirm. Insgesamt rollen vierzig Boliden an den Start.





Options-Vielfalt: Neben zwei Spielvarianten, drei Modi und je drei Schwierigkeitsstufen, wählt Ihr verschiedene Pad-Belegungen.



Mit "Daytona USA" gibt Sega dem Saturn-Frühstart den nötigen Turbo-Boost: Die Crash-gespickte Asphalt-Schlacht avancierte in den Spielhallen zum Klassiker und wurde zum Rennfavoriten – für alle denen "Ridge Racer" zu brav und Nintendo "Cruis´n USA" zu unrealistisch war. Die Heimversion erschien vor Monaten in Japan und versucht den fehlenden Multi-Spieler-Modus durch neue Strecken und Fahrzeuge auszugleichen.

Im Gegensatz zum technischen Vorgänger "Virtua Racing" wurden bei "Daytona" alle Strecken und Landschaftsmerkmale mit Texturen beklebt. Auch die Tourenwagen-Boliden erhielten Lackierung und Sponsorenlogos. Vier unterschiedliche Sichtperspektiven runden die luxuriöse grafische Ausstattung ab: Wahlweise sitzt Ihr direkt hinter dem Steuer (und blickt durch die Windschutzscheibe auf die Strecke) oder Ihr lenkt den Wagen aus sicherer Distanz knapp hinter dem Gefährt oder von schräg oben.

Während Ihr die Perspektive beim Rennen beliebig wechseln könnt, müßt Ihr andere Entscheidungen vor dem Rennen treffen. Sowohl der "Arcade"- als auch der "Saturn"-Modus enthalten die Spielautomaten-Rennstrecke, sowie zwei längere und kompliziertere Kurse. Im "Arcade"-Modus stehen zwei Fahrzeuge in Eurer Box, ein komfortabler Automatik und ein etwas schnellerer Bolide mit Handschaltung. Wählt Ihr letzteres, sucht Ihr Euch gleich eine geeigenete Joypad-Belegung aus. Außerdem könnt Ihr im Options-Menü die Länge der einzelnen Rennen bestimmen. Der "Saturn"-Modus enthält wiederum eine neue Autovariante und läßt Euch im Rennen ein großzügigeres Zeitlimit.

Daytona USA ist nicht der letzte Streich der Rennspezialisten von Sega. Momentan sorgen "Sega Ralley" und das hoffungslos alberne "Cool Riders" in den Spielhallen für Furore. Ersteres wird definiv für den Saturn umgesetzt, der zweitgenannte Automat wurde erst vor wenigen Wochen in Japan aufgestellt und ist noch so neu, daß bislang niemand von einer Saturn-Version spricht.

AUF BIEGEN & BRECHEN • Die "Virtua Racing"-bewährte Spielmechanik und das gute Geschwindigkeitsgefühl des Polygon-Flitzers wurden für "Daytona" übernommen und mit atemberaubender 32-Bit-Grafik und einer doppelten Ladung Asphalt-Vandalismus überzogen. Klar nerven die abrupt auftauchenden Panoramas und Strecken, die in der Distanz im Nichts enden – doch diese Grafik-Kratzer können die Spielfreude kaum trüben. Da Sega Gags und Features einbaute (Boxenstop mit 3D-Mechanikern, verbeulte Karosserie nach Überschlägen, verstecktes Sound-Menü in der High-Score-Liste), fährt "Daytona" auf die Pole Position im "Next Generation"-Startfeld. Erst im Herbst wird's eng, wenn das elegantere "Ridge Racer" in die deutschen Kaufhäuser düst. PS-Snobs werden wahrscheinlich umsteigen, doch vollblütige Action-Fans selbst dann noch hinterm "Daytona"-Lenkrad kleben.



DAYTONA USA

PRESS START BUTTON

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	83 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	85 %

Die ruppige Asphaltschlacht vermittelt gutes Geschwindigkeitsgefühl und führt bei Actionfans zu tückischen Suchtattacken.



Jeffrey steht Kopf! Das "Virtua Fighter"-Monument (Expert-Kurs) wird mit der X-Taste zu einem Kopfstand bewegt.

Haltet in der Streckenanwahl des Saturn-Modus den Start-Knopf gedrückt und alle Strecken verwandeln sich in ihr Spiegelbild.





Gambeln mit der X-Taste: Die streckenüberspannende Glückspiel-Maschine des ersten Kurses spendiert Euch Extra-Sekunden.

Euch nerven drängelnde Mitfahrer? Dann schaltet die Konkurrenz im Saturn-Modus ab: Im "Car Select" Start gedrückt halten.



Andere Versionen

Um die Original-Version zu spielen, müßt Ihr eine gutsortierte Spielhalle besuchen. Versionen für andere Sega-Konsolen sind nicht geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Virtua Fighter



Kurz nachdem Euer Gegner K.O. zu Boden gegangen ist, seht Ihr die letzten Treffer in Zeitlupe.



Segas AM2-Entwicklungsabteilung sorgte in den letzten Monaten für Schlagzeilen: Mit "Virtua Fighter 2" glückte den Japanern ein Automat der höchsten Prügelspiel-Güteklasse. Zum Saturn-Start erscheint nun das Vorgänger-Spiel. Wie im Arcade-Vorbild treten acht Polygon-Kämpfer in den Ring, jedoch schleudern sie keine Feuerbälle oder anderen übermenschlichen Quatsch, sondern hauen mit Faust und Fuß in das eckige Gesicht des Gegners. Jede Spielfigur bevorzugt ihren eigenen Kampfstil – von Karate-Kunst bis Wrestling-Power. Statt der Specials gibt's Kombo-Attacken, die Ihr mittels Joypad-Verrenkung auslöst. Während des Kampfes zoomt und kreist eine imaginäre Kamera um Euch herum, nach acht Duellen folgt der Endkampf gegen den Cyborg Dural. *ak*



VORSICHT, RYU • In Japan sorgte die Heimumsetzung von "Virtua Fighter" für einen spektakulären Run auf Segas neue Konsole, in Deutschland wird's der japanische Major schwerer haben: Bislang haben sich Polygon-basierte Spiele hierzulande nicht so gut verkauft wie im Ausland ("Star Wing", "Stunt Race FX"). Doch das Texturen-lose "Virtua Fighter" verbindet fließende Bewegungsabläufe, richtungsweisende Technik und ein spielerisches Potential, das sich vor den Top-Prügelspielen nicht verstecken muß. Kampfsport-Fans freut das Fehlen übermenschlicher Extras genauso wie die äußerst realistischen Animationen der unterschiedlichen Akteure. Die AM2-Entwickler konnten allerdings nicht verbergen, daß "Virtua Fighter" unter enormen Zeitdruck programmiert wurde: Gerade bei der Zeitlupe gehen den Helden ganze Körperteile verloren – erst das japanische "Virtua Fighter Remix" schafft Abhilfe (siehe Seite 37). Trotzdem: Wer hochwertige Prügelspiele mit realistischem Appeal schätzt, muß "Virtua Fighter" haben.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	82 %

Spielerisch hochwertiger Polygon-Prügler ohne Specials & anderen Ballast. Leider etwas schludrig programmiert.

Andere Versionen
In Japan gibt's die überarbeitete Version "Virtua Fighter Remix" vorerst nur zusammen mit dem Grundgerät zu kaufen. Die Fortsetzung "Virtua Fighter 2" erscheint im Winter.

Entwickler: Sega, Japan

Clockwork Knight



Während der tapfere Ritter hier gerade auf einer Eisenbahn tänzelt, muß er im Bild ganz oben dem herabstürzenden Puppenhaus ausweichen.



Ein goldener Ritter durchwandert fünf Räume einer überdimensionalen Luxus-Wohnung: Das gewaltfreie Jump'n'Run ist nach dem Titelhelden "Clockwork Knight" benannt und kommt mit relativ wenigen Spielelementen aus. Gegner werden mit einem Schlüssel verdroschen oder gehen nach einem gezielten Football-Wurf zu Boden. Der Weg durch die einzelnen Zimmer ist meist vorgegeben, in mehrere Levels unterteilt und mit Geheimkammern angereichert. Die Hintergrundlandschaft dient nicht nur als Staffage, sondern mischt sich dank umfallender Müsli-Packungen und anderer spektakulärer 3D-Effekte in das Spielgeschehen ein. *mg*

Den ausführlichen Test der weitgehend identischen Import-Version findet Ihr in MAN!AC 2/95. Die Wertung wurde um ein Prozent reduziert (Der Zahn der Zeit nagt auch an Jump'n'Runs).


Der Held im Kampf gegen einen Obermotz



RITTER DER TAFELRUNDE • Mit dem ersten Jump'n'Run für den Saturn ist Sega ein großer Wurf gelungen: Der tapfere Ritter kämpft sich durch fünf komplett verschiedene, spielerisch ausgeklügelte Welten voller Gags und liebevoller Überraschungen. Dabei gebührt den Grafikern nicht minder viel Lob: Neben den Animationen des Helden sowie der Gegner (Die Obermotze sehen absolut gigantisch aus!), künden auch die Hintergrundgrafiken von der 32-Bit-Power. Last but not least haben die Musiker genau meinen Geschmack getroffen: Das gesungene Intro-Lied zur wunderschönen Computeranimation ist gnadenlos Videospiel-untypisch und erinnert eher an 30er-Jahre-Big-Bands. Daß es insgesamt nur wenige Spielelemente bzw. Extras gibt, kann man dank der restlichen First-Class-Qualität durchaus verschmerzen. Der einzige Kritikpunkt ist der Umfang des Jump'n'Runs: Schlappe fünf Welten sind schon nach ein paar Tagen durchgezockt – danach muß man's halt aus purem Spaß an der Freud spielen.



ab 6 Jahren

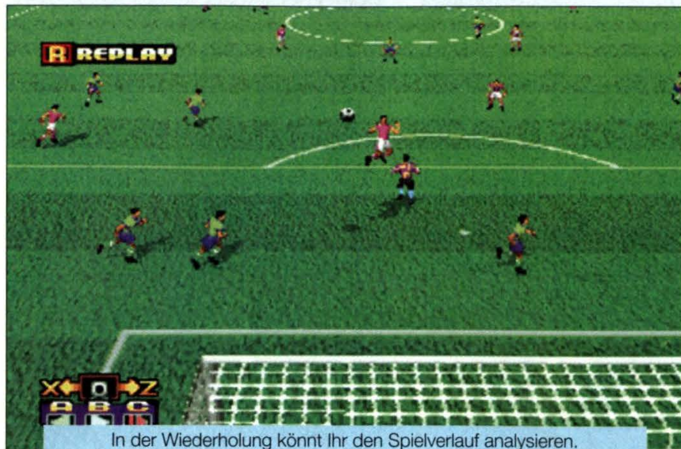
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	80 %
SOUND	82 %
SPIELSPASS	83 %

Wunderhübsch präsentiertes Jump'n'Run voller Spezialeffekte sind putziger Einfälle. Leider mit fünf Welten zu kurz.

Andere Versionen
Eine Fortsetzung ist in Japan gerade für den Saturn in Arbeit, Adaptionen für andere Systeme sind zur Zeit nicht geplant.

Entwickler: Sega, Japan

International Victory Goal



In der Wiederholung könnt Ihr den Spielverlauf analysieren. Dazu eignet sich besonders die "Weit weg"-Perspektive.



Gegenüber der Import-Version (siehe ausführlicher Test in MAN!AC 4/95) ist das Geschehen auf dem Spielfeld nun etwas schneller, die japanischen Schriftzeichen wurden gegen englische Texte, die J-League-Teams gegen zwölf Nationalmannschaften getauscht.

"International Victory Goal" ist ein actionbetontes Fußball-Epos mit mehreren Spielmodi (u.a. Turnier, Liga, Elfmeterschießen). Das Spielfeld könnt Ihr aus drei Perspektiven betrachten, alle wichtigen Parameter und Optionen stehen auf Knopfdruck bereit. Gelbe und rote Karten, Doppelpässe, Kopfbälle, Dribblings und Fernschüsse vermitteln Live-Atmosphäre, sogar das Wetter richtet sich nach Euren Wünschen. *mg*

Die Spielspaß-Wertung wurde aus atmosphärischen (verständliche Texte) und spielerischen (jetzt schneller) Gründen um zwei Prozentpunkte angehoben.



Eure Optionen während eines Matches



UEFA-CUP • Mit der ersten Fußballsimulation für den Saturn kann Sega zwar noch keine Videospiel-Meisterschaft gewinnen, präsentiert aber ein ausgewogenes, spannendes und spaßiges Action-Fußball. Sowohl Präsentation und Optionsvielfalt als auch Spielkultur und Langzeitmotivation siedeln sich im oberen Tabellendrittel an. Dank unkomplizierter Steuerung kommen Einsteiger sehr schnell zurecht, die verschiedenen Wettbewerbsformen befriedigen Endlos-Nutzer. Ein weiterer Spielspaß-Garant ist der Mehr-Spieler-Modus, der jedoch den speziellen Saturn-Multi-Player-Adapter erfordert.

Die Grafik basiert ausnahmsweise nicht auf Polygonen und läßt sich deshalb nicht aus allen Winkeln betrachten. Dafür sind die drei möglichen Perspektiven intelligent ausgesucht und vermitteln eine gute Übersicht. Auch wenn Optik und Akustik (Fahrstuhl-Musik & lahme Soundeffekte) die Power des Saturn nicht aufzeigen, sollten 32-Bit-Fußballfans einen Probeschuß riskieren und die Freunde zum privaten Bundesliga-Finish einladen.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	63 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	73 %

Spannendes Action-Fußball mit prima Steuerung und Vier-Spieler-Modus. Grafisch nicht besonders opulent.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Programmierung: Andrew Richards • **Grafik:** Stephen Dietz, Michael Cairns, Jonathan Jones, Robin Nash, Brian Howie, Les Burney • **Sound:** Tim Bartlett

Sampras Tennis '96



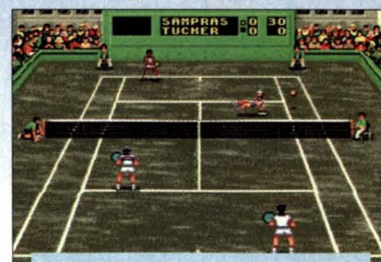
Saubermann Pete Sampras ist zwar seit der nur mäßig erfolgreichen ersten Jahreshälfte nicht mehr die Nummer 1 im Tennis-Zirkus, dies hält die englischen Codemasters aber nicht von einer Fortsetzung ihres letztjährigen Tennis-Moduls ab. Der 96er-Jahrgang von "Pete Sampras Tennis" zeigt auf den ersten Blick vor allem kosmetische Verbesserungen: Die zusätzlichen MBits wanderten in zahllose neue Animationsphasen und in das Zeilenscrolling des Platzes. Ansonsten blieb vieles beim alten: Ein bis vier Spieler jagen dank der beiden eingebauten Joypad-Ports des "J-Cart"-Moduls ohne zusätzlichen Adapter der digitalen Filzkugel hinterher.

Ihr bestreitet Freundschaftsmatches im Einzel und Doppel auf vier verschiedenen Bodenbelägen oder spielt ein Turnier für bis zu acht Teilnehmer. Mit genügend Übung und Selbstvertrauen ausgestattet, geht's dann auf zur umfangreichen World Tour: Ihr spielt Euch durch eine ganze Tennis-Saison mit Turnieren auf allen Kontinenten, wo Preisgelder und Weltranglistenpunkte verteilt werden. Paßwörter sichern Euren Fortschritt mit den acht zur Wahl stehenden fiktiven Spieler-Persönlichkeiten (die einzelnen Portraits seht Ihr am linken Bildschirmrand).

Wie bei der ersten Fassung ist die Steuerung einfach: Ein Feuerknopf ist für die meisten Schläge zuständig, Schnitt und Härte werden durch Schlagposition und Knopfkombinationen bestimmt. Die anderen dienen für Lob oder einen Hechtsprung in brenzligen Fällen. Neue Animationen lassen die Spieler wutentbrannt den Schläger auf den Boden werfen oder nach gelungenen Schlägen kleine Jubeleinlagen geben. Wie im Original begleiten hervorragende Sprachsamples das Match mit Schiedsrichteransagen, Zuschauerklatschen und Zwischenrufen. Findige Spieler können wie im Vorgänger (damals das "Zeppelin"-Paßwort) versteckte Modi entdecken.



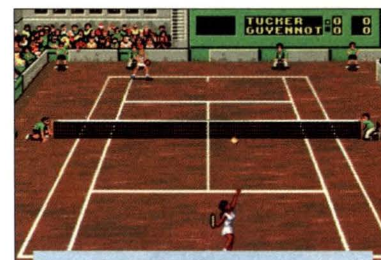
Bitte mitschreiben: Im Turnier-Modus werden Eure Erfolge via Paßwort festgehalten.



Mit Grasteppich, Hallenbelag, Sand- und Hartplatz stehen alle relevanten Spielfelder zur Wahl.



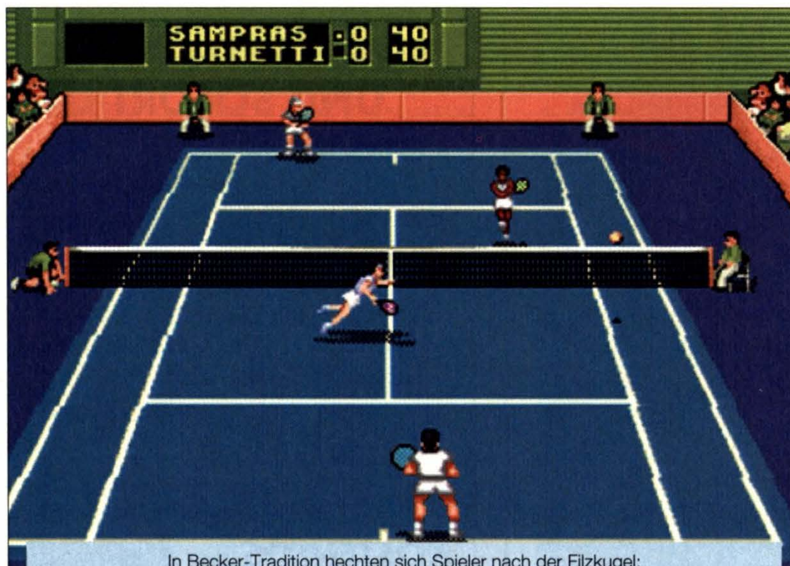
Ohne Tempolimit: Wenn Ihr aufschlagt, wird die Geschwindigkeit Eures Geschosses rechts unten eingeblendet.



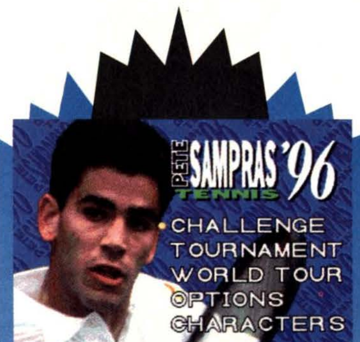
Bitte Ruhe: Während des Matches schweigt der prima verständliche Digi-Schiedsrichter.

EINMAL LIZENZ, IMMER LIZENZ • Auch Codemasters erlagen der Versuchung, den teuren Sampras-Namen noch einmal auszuschlachten. Das neue Scrolling ist nicht immer sauber, merzt aber ein großes Manko des Vorgängers aus. Die Steuerung geht meist mit einem Feuerknopf von der Hand, erlaubt aber durch Kombinationen finessenreiche Schläge und nette Variationen, was in hektischen Situationen jedoch eher verwirrt als hilft. Übertrieben realistisch ist das Ganze nicht, und die Gegner verfolgen recht seltsame Taktiken. "Sampras '96" erweist sich als unkompliziertes Tennisspektakel: Schnell, einfach zu erlernen und mit unbeschwertem Mehrspielerspaß. Das Modul ist zwar wieder kein Tennis-Superhit, dafür aber ein unterhaltsames und solides Spiel rund um den weißen Sport. Wer den Vorgänger allerdings schon hat, sollte sich den Update-Kauf gut überlegen.





In Becker-Tradition hechten sich Spieler nach der Filzkugel: In diesem Fall ist der Ball jedoch außer Reichweite.



MBIT 16 • CODE • ab 6 Jahren

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	62 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	70%

Grundsolides und vor allem im Mehr-Spieler-Modus spannendes Tennis-Modul mit intuitiver Steuerung.

Andere Versionen
"Sampras Tennis" für die Playstation soll im Winter erscheinen. Das erste "Sampras Tennis" für Mega Drive wurde in MAN!AC 7/94 mit ebenfalls 70% Spielspaß getestet.

Entwickler: Visual Concepts und High Score Productions • **Produzent:** Scott Orr (executive), Michael Rubinelli • **Design:** Michael Rubinelli • **Programmierung:** Tim Keekins • **Grafik:** Colin Silverman, Heather Snitzer, Peter Wong, Nelson Wang, Matt Crysdale, Dale Henderscheid • **Sound:** Brian Schmidt

Toughman Contest



Überraschend kurzfristig schiebt Electronic Arts die 32X-Variante ihrer knallharten Bildschirm-Schlägerei nach. "Toughman Contest" bringt 24 treffsichere Burschen zusammen – vom fettbauchigen Doppel-Whopper bis zum flinken Schmalspur-Ganoven. Dabei setzen die Boxer nicht nur auf individuelle Kampftaktiken, sondern bedienen sich etlicher Special Moves. Von den 14 verschiedenen Zusatzhieben sind jedoch nur drei pro Kampf auszuführen. Der Turnier-Modus läßt Euch die Wahl aus vier Kontinentalmeisterschaften à fünf Boxern samt vollbusigem Nummerngirl. Im Vergleich zur gleichnamigen 16-Bit-Version hat man praktisch nichts geändert. Lediglich die Grafik ist um ein paar Farbschattierungen reicher, und der Sound klingt dank Q-Sound-Technik etwas voluminöser. Inhaltlich wurde an Schlagtechniken, Boxeroutfit- und anzahl sowie Spielvarianten kein Bit vertauscht.

MBiT 32	CODE 010 201 022 – ab 12 Jahren
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	69 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	67%

24 Boxer prügeln sich mit ungalanten Special-Moves. Leider keine Unterschiede zum Mega-Drive-Original.

Nach dem Verlust eines Kampfes überrascht Euch die Selbsterkenntnis, daß "man sich die besten Sachen im Leben hart erarbeiten muß".





In der Zeitlupe könnt Ihr die verschiedenen Schlagkombinationen studieren



KEIN UNTERSCHIED • "Toughman Contest" auf dem 32X ist spielerisch vollkommen identisch, grafisch nur um Nuancen verbessert und selbst akustisch nur minimal getunt: Wer sich frohen Mutes ein zweites "Toughman Contest" kauft, hat praktisch 120 Mark verschenkt. Anders sieht die Sache aus, wenn Ihr das Mega-Drive-Original noch nicht habt und Lust auf ein actionreiches Power-Boxen verspürt. Die Steuerung geht flott vom Joypad, die Boxer sind strategisch unterschiedlich geschult. Die eleganteste Boxsimulation ist's nicht, also eher "Abteilung Rocky".

Andere Versionen

Das Mega-Drive-Original wurde in der MAN!AC 5/95 mit 67% Spielspaß getestet. Zur Zeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Time Warner

Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars

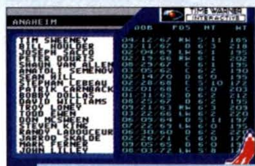


Ein Altmeister sorgt für neue Eishockey-Perspektiven: Statt per 3D oder Vertikal-Look präsentiert Time Warner das eisige Geschehen äußerst horizontal. Quasi von der Trainerbank aus blickt man auf das von links nach rechts scrollende Spielfeld. Hier tummelt sich nicht nur Namenspate **Wayne**, einst sportlich erfolgreich mit den Edmonton Oilers und seit ein paar Jahren bei den L.A. Kings unter Vertrag. Dank einer NHLPA-Lizenz entsprechen auch die Namen der anderen NHL-Profis der Realität. Zudem gibt's einen Editor, um die Eishockey-Welt mit individuellen Namen zu beglücken.

Das Geschehen auf dem Eis entspricht nicht ganz der Eleganz und Klasse, die Wayne Gretzky in seinen vielen Profijahren zelebrierte. Das Horizontal-Geschlittere in Verbindung mit recht großen Spielfiguren sorgt für ein munteres Gedränge und mehr Kinnhaken als vernünftige Pässe. In der Defensive regiert nämlich Feuerknopf C, dessen Check-Gewalt jeden ausreichend nahe vorbeikurvenden Gegenspieler auf den Hintern befördert. Am effektivsten ist die Spielweise, sich nach vorne zu mogeln bzw. zu boxen und abzuziehen. Eher nach dem Zufallsprinzip läßt der Goalie Schüsse durch. Man hat nicht das Gefühl, daß besonders kunstvolle Kombinationen mit einer höheren Torchance gedankt werden.

Neben den NHL-Mannschaften gibt es auch ein paar Nationalteams. Doch abgesehen von anderen Handicaps bei Geschwindigkeit und Torschuß-Power spielen sich alle Mannschaften irgendwie gleich. Außer dem Liga-Modus erlebt Ihr auf Wunsch sofortige Play-Offs oder einen ulkigen Pokalwettbewerb, bei dem bunt gemischt NHL-Teams und Nationalvertretungen mitmachen. Eine Batterie konserviert Zwischenstände; allerdings gibt es keine umfangreichen Spielerstatistiken Marke "Die besten Scorer der Liga".

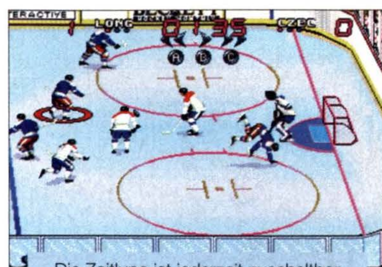
Im Options-Dickicht läßt sich die Anzahl der Spieler pro Mannschaft reduzieren und das generelle "Können" des Computergegners in drei Stufen bestimmen. Während des Spiels dürft Ihr jederzeit eine Zeitlupe studieren oder die generelle Gangart Eures Teams ändern. *bl*







Die Präsentation ist relativ lieblos (beispielsweise bei den Statistiken im linken Bild), selbst Namens-Pate Wayne kommt überaus gepixelt daher (rechtes Bild).



Die Zeitlupe ist jederzeit zuschaltbar und zeigt die letzten Spielszenen beliebig oft

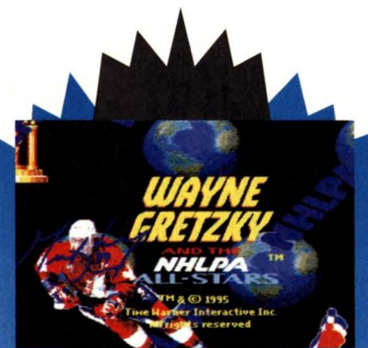
Mit den Gretzky-Computerspielen, die vor einigen Jahren erschienen, hat dieses Modul nichts zu tun. Bethesda Softworks veröffentlichte seinerzeit ein frühes "Wayne Gretzky Hockey" für Amiga und PC. Die Grafik war grauenvoll: Aus der Vogelperspektive sah man winzige Sprites übers karge Eis wuseln. Seinerzeit war's trotzdem ein Erfolg – dank origineller Maussteuerung und einem Mangel an Eishockey-Konkurrenz.

WAYNE'S WORLD • Dumm gelaufen: Der Torwart des Gegners hat den Puck. Mein Stürmer haut schnell seine beiden Verteidiger um, woraufhin der Goalie nichts Besseres zu tun hat, als die Scheibe meinem Spieler vor die Kelle zu legen. Wumm, Tor, danke schön. Nicht einmal die Zuschaltung von Strafzeiten erschwert solche Aktionen: Nur ein Bruchteil der Fouls wird gepfiffen und selbst in doppelter Unterzahl (also mit "3 gegen 5") boxt man die Computergegner ganz locker nieder. Von wegen "Verbrechen lohnt sich nicht"... Ganz witzig erscheinen diese Rambos on the Rocks allenfalls im Zwei-Spieler-Modus: Wenn sich zwei Prügelknaben gegenseitig niedermähen, mag das ab dem dritten Bier ganz unterhaltsam wirken. Für notorische Einzelspieler mit einem Faible für gepflegte Spielkultur bieten Gretzky und seine All-Stars jedoch zu wenig Substanz.





Wenn ein Tor fällt, wird ein kleines Fenster mit putzigen Full-Motion-Video-Szenen eingeblendet.





HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	62 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	53 %

Anspruchsloses Geboxe und Gebolze mit Glückstoren. Allenfalls zu zweit halbwegs erträglich.

Andere Versionen
Umsetzungen für Super Nintendo und Atari Jaguar sind für die nächsten Monate angekündigt.

Entwicklung: Probe, England

Judge Dredd



Anstatt auf die Plattform links vom Endgegneraufzug zu springen, erledigt Ihr den schwammigen Obermotz mit Suchraketen.





Geht der Schurke nach Schuldbekenntnis in die Knie, wird er von einer Robot-Plattform abgeschleppt. Den Geist von Sekten-Anhängern sperrt Ihr vor der Verhaftung in eine Gummiblase (rechts).

SN MD

Von psychopatischen Kriminellen terrorisiert, überantworten die Bürger von Mega-City ihre Rechtsprechung einer genetisch gezüchteten Spezialeinheit: Rechtzeitig zum Realfilm-Debüt des erbarmungslosen Elite-Vollstreckers führt Judge Dredd alias Sylvester Stallone auch die Modul-Gangster ihrer gerechten Strafe zu.

Auf der Suche nach dem amoklaufenden Judge Rico steuert Ihr Euer Cop-Sprite durch ein konventionelles Jump'n'Shoot mit Beat'em-Up-Einschlag. Nach Bekanntschaft mit Dredds futuristischem Waffenarsenal oder seinen wuchtigen Nahkampfattacken verschwinden die blutbesudelten Schurken in einer Feuersäule oder bekennen sich kleinlaut schuldig.

Während das gerichtete Opfer von einer Robot-Plattform hinweggezerrt und auf Euer Bonus-Konto gutgeschrieben wird, studiert Ihr am Computer-Terminal den aktuellen Missions-Status: Ihr seht Primär- und Sekundärauftrag ein und erhaltet Aufschluß über Eure Zielsicherheit oder Euren Munitionsvorrat, nehmt Suchraketen und Handgranaten entgegen. Bis Dredd den intriganten Rico stellt, sprengt er feindliche Munitionsdepots, schlägt eine Gefängnisrevolte nieder und nietet reihenweise böse Buben oder ABC-Roboter aus den Stahlstiefeln. Auf dem Super-Nintendo schwingt Ihr Euch außerdem auf ein flottes Mode-7-Bike und erlebt eine rasante Verfolgungsjagd. Um nach dem Game-Over-Urteil nicht wieder von vorne loszulegen, sucht Ihr in Geheimpassagen nach versteckten Passwort-Disketten. *rb*



Um großkalibrige Munition zu sparen, zerlegt Ihr den Roboter aus sicherer Deckung in glühende Einzelteile.

MBIT 16	CODE 010 201 022	ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	66 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	64 %

Action-Eintopf mit traditionellen Zutaten: Brutaler Future-Cop richtet Kriminelle und erfüllt Vernichtungs-Missionen.

SCHULDIG • Spielfilm-Umsetzungen als Seitwärts-Scroller in C-64-Tradition zu konzipieren, ist bei Probe Tradition. Trotz technischem Know How bleiben die Engländer dem klassischen Baller-Ambiente mit krimineller Beharrlichkeit treu: Die technische Präsentation rückt den Helden eindrucksvoll ins Rampenlicht, die akkurate Pad-Abfrage und die (entgegen der transparenten "Stargate"-Munition) sichtbare Schußlinie sichern einen sauberen Strafvollzug. Judge-Fans und Liebhaber umfangreicher Ballerorgien mit hohem Frustfaktor freunden sich mit dem antiken Spielprinzip schnell an. Alle anderen halten von den innovationsarmen Probe-Titeln weiterhin Abstand: Bis wir 2070 als abgerissene Gestalten durch die schmierigen Megacitys schleichen, bleibt uns das unkreative Wechselspiel zwischen Auftragserfüllung und blutiger Mainstream-Action hoffentlich erspart.



MBIT 16	CODE 010 201 022	ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	62 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	64 %

Gesetz des Dschungels: Judge Dredd liefert sich konventionelle Jump'n'Shoot-Duelle mit kriminellen Cyber-Junkies.



Wieviele Munitionsbehälter Ihr bereits zerstört habt, verrät das nächste Terminal unter ""Primary Mission".

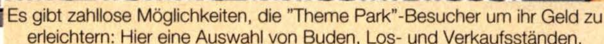


Sport 2070: Wer nicht durch schmierige Kloaken surfen möchte, reitet auf der Luftströmung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Bullfrog, GB • **Produzenten:** David Amor (EA), Mark Webley • **Original-Design:** Peter Molyneux, Demis Hassabis u.a. • **Programmierung (SNES):** Steve Metcalf • **Grafik:** M.Webley, Jon Trenter Farmer • **Sound & Musik:** Russel Shaw, Climax

Theme Park



Es gibt zahllose Möglichkeiten, die "Theme Park"-Besucher um ihr Geld zu erleichtern: Hier eine Auswahl von Buden, Los- und Verkaufsständen.

SN

Besitzer eines Vergnügungsparks, Herr über Zuckerwatte und 100 Attraktionen – der Job ist so verführerisch wie eine Anstellung als Spiele-Redakteur. Doch hinter der schillernden Hülle lauert harte Arbeit: Im Rummel-Simulator "Theme Park" stürmt eine vergnügungssüchtige Horde – mal lachend, mal quengelnd – Euer Gelände, das Ihr mit flinken Icon-Kommandos um Buden, Kioske und Achterbahnen bereichert. Als Geschäftsmann achtet Ihr vorallem auf die Finanzen: Ihr fixiert ein R&D-Budget, um neue Attraktionen zu erfinden, reguliert die Eintritts- und Getränkepreise und legt die Marschroute Eurer Reinigungstrupp fest. Nach Eurem ersten Park denkt Ihr an Expansion: Euer Ziel ist ein weltumspannendes Netz florierender Volksfeste.

RUMMEL, RIDES & RIESENREIBACH • Das Nintendo-"Theme Park" ist eine Umsetzung der Mega-Drive-Version und nicht der optisch luxuriösen PC- bzw. 3DO-Variante. Das bedeutet: Keine 3D-Animationen, keine Lager- und Laborbildschirme. Das Spiel ist dadurch kompakter, optisch weniger ausladend und übersichtlicher - leider fehlt der kunterbunte Charme der Urversionen. Die vereinfachte Steuerung ist wiederum gewitzt: Alle Bau- und Organisationsbefehle wurden in ein Fenster gepackt, das Ihr durch Knopfdruck aufruft – eine unkomplizierte Steuerung für ein konkurrenzlos komplexes Spielprinzip. Rechnet trotzdem mit einigen Lehrstunden, bis Ihr die Welt der Schießbuden, Geisterhäuser und Karussells durchblickt. Spieler, die auf Parameter, Einstellungen und Fein-Justierungen stehen, aber trotzdem keinen PC, sondern eine Konsole besitzen, verbringen im "Theme Park" eine tolle Zeit. Aber auch alle anderen sei der Besuch der ungewöhnlichen Spielwelt angeraten.

MBIT 8 | CODE 010 201 022 | D | ab 12 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	66 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	77%

Nintendo-Vergnügungspark mit vereinfachter Benutzerführung und grandioser Spieltiefe. Etwas bunter als die Sega-Version.

Andere Versionen
Bereits veröffentlicht sind "Theme Park"-Versionen für Jaguar und 3DO, sowie eine Mega-Drive-Variante. Eine Umsetzung für Segas Saturn wird zum Jahreswechsel erscheinen.

Produzent: Darren Anderson • Design: Peakstar, UK • Programmierung: Richard Turner • Sound: Mike Ash

F-1 World Championship Edition

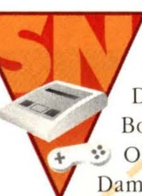


Mit angezogener Handbremse: Im Split-Screen-Modus verlangsamt sich der Spielablauf.



Asphalt-Tristesse: Domark hielt es nicht für nötig, das F-1-Spiel mit taktischen Features oder Optionen aufzuwerten.

Dank einer Lizenz vom Weltautomobilverband FIA werden alle Formel-Piloten mit ihrem richtigen Namen genannt. Leider basiert das Modul auf der vergangenen WM-Saison und berücksichtigt weder die neuen Verbindungen von McLaren und Mercedes noch Benetton-Renault.



Mit **FIA-Lizenz** und Ecclestone-Segen setzt Domark einen neuen PS-Boliden auf den Asphalt. Ob Michael Schuhmacher, Damon Hill oder Jean Alesi; ob Ferrari, Benetton oder Williams – alle Fahrer und Teams der Saison '94 lassen sich anwählen, sogar Wendlinger sitzt noch im Sauber-Monocoque.

Im Gegensatz zur bislang besten Formel-1-Simulation "Nigel Mansell W.C." von Konami dürft Ihr bei "F-1 Championship" keinerlei taktische Finessen auskosten. Weder Chassis-Umbau noch Benzin-Doping sind erlaubt, lediglich die Reifen werden auf Kommando von ein paar unmotivierten Mechanikern gewechselt.

Zwölf Formel-1-Teams stehen zur Wahl, ebensoviele PS-Schleudern nehmen am Rennen teil (halb so viele wie in der echten Formel 1). Um den Weltmeister-Titel zu erringen, müßt Ihr die Fahrer-WM nach Punkten gewinnen. Dabei zählt jede Plazierung unter den ersten sechs, die Ihr auf den 16 Strecken – darunter der traditionelle Hafenkurs von Monte Carlo und die Unfall-Strecke Imola – erreicht.

Damit Ihr Euren Flitzer von einer ordentlichen Position ins Feld bewegt, absolviert Ihr vor dem Rennen zwei Qualifikationsrunden – unterbietet Ihr die Bestzeit, steht Eure Kiste auf der Pole Position. Startet Ihr weiter hinten, beginnt die Jagd auf den führenden Piloten – und dazu müßt Ihr an einem Haufen unfairer Mitbewerber vorbei, die Euch bei jedem Überholvorgang ihr überbreites Heck entgegenstrecken. Seid Ihr selbst an der Spitze, habt Ihr nichts mehr zu befürchten: Die Gegner holen Euch garantiert nicht ein, nur die Heuhaufen am Rand können Euren Wagen stoppen. Damit Ihr den Weg ins Ziel besser findet, gibt eine Übersichtskarte im unteren Bildschirmdrittel Auskunft über die aktuelle Position. *oe*



Alesi | Alboreto



Blundell | Bernard



Comas | Fittipaldi



Hakkinen | Herbert



Hill | Irvine



Schumi | Wendlinger



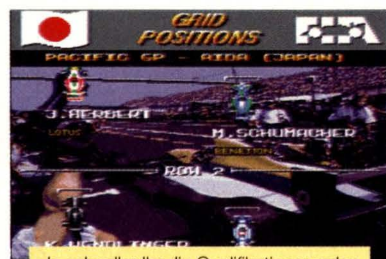


PLATTFUSS • Viel Geld für die Lizenz, wenig Kohle für die Spieldesigner: Trotz aller Formel-1-Strecken, echter Fahrer- und Teamnamen sowie Split-Screen-Modus setzt Ihr Euch nach drei Rennen wieder ans Steuer Eures VW Käfers. Die Entwickler haben auf jegliche Optionen und Features verzichtet – sieht man von Wetterlage und Reifenwechsel ab. Ihr könnt weder Geld verdienen, um Euren Wagen aufzurüsten, noch lassen sich geschickte Tankstop-Taktiken austüfteln. Hinzu kommt ein eigenartiges Fahrgefühl – wenn sich ein Formel-1-Schlitten so gutmütig in die Kurven legt wie Papas Benz, muß sich Schuhmacher vorsehen. Von Realität fehlt bei "F-1" jede Spur – selbst der Start geht reibungslos von der Hand, Kollisionen mit den Gegnern kosten nur ein paar km/h. Lediglich Action-Freunde ohne Simulations-Appeal können mit Domarks Rennern etwas anfangen.





Startet Ihr von der Pole Position und geratet nicht zu häufig über den Randstein, steht Eurem Sieg nichts im Weg.



Je schneller Ihr die Qualifikationsrunden absolviert, umso weiter vorne startet Ihr in das Rennen.

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

MBIT 16 | CODE | ab 6 Jahren

HERSTELLER	DOMARK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	52 %
SOUND	27 %
SPIELSPASS	53 %

Action-lastiges Autorennen mit wenig Optionen. Der Simulations-Aspekt wurde leider total vernachlässigt.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version von "F-1" ist geplant.

Entwickler: Blizzard Entertainment, USA

Superman

Um das altersschwache Superman-Idol endgültig einzumotten, bescherte DC dem Helden einen tragischen Tod in den Klauen der Chaos-Kreatur Darkseed. Der Comic um Supermans letzte Schlacht verkaufte sich allerdings so gut, daß man sich kurzerhand zur Wiederbelebung entschloß. Acclaim setzt Tod und Wiederauferstehung des Kryptoniden als konventionellen Scroll-Prügler um. Da ein unverwundbarer Superman mangels Konkurrenz nur mäßig spannend wäre, schaltet der Wunderknabe bis zum Showdown mit Darkseed seinen Schutzschild aus: Anstatt durch Wolkenkratzer-Fronten zu brettern und kosmische Schurken zu vertrimmen, prügelt Superman in mühevollem Faustkampf Punks und Mutanten aus den Latschen. Werdet Ihr von einem Motorrad überrollt oder einer Kettensäge zerschnitzelt, schwebt Ihr einfach außer Reichweite und setzt zum vernichtenden Sturzflug-Special an. *rb*

MBiT 16 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	49 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	49 %

Von den Toten auferstanden: Superman schlägt sich desmotiviert durch ein scrollendes Metropolis im Mager-Look.









Aufzugsschlacht in "Final Fight"-Tradition. Als überzeugter Einzelgänger prügelt Superman leider nur solo.



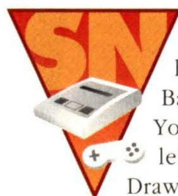
ABGESTÜRZT • Meine Freude kannte kaum Grenzen, als ich den nächsten innovationslosen Superhelden-Prügler auspackte: Wie gehabt stolpert Euer mißproportioniertes DC-Sprite durch ein hingeschludertes Ruckel-Gerangel, das bestenfalls Superman-Kultisten zum Testkampf nach Metropolis lockt. Optische Wunder wie Bodenstrukturen oder Animationsphasen hat das Blizzard-Team in der "Warcraft"-Welt vergessen. Nur die solide Steuerung bewahrt den spielerischen Tiefflieger vor der totalen Bruchlandung. Ruhe in Frieden, Clark.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Empire Interactive, England

Turbo Toons



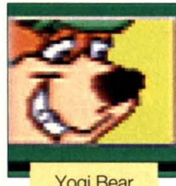


Gedrängel in Ranger Smiths Jellystone Park: Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad wird die beschauliche Öko-Szenerie kurvenreicher. Hindernisse gibt's leider keine.


Phooey


Huckleberry


McDraw


Yogi Bear


Snagglepuss

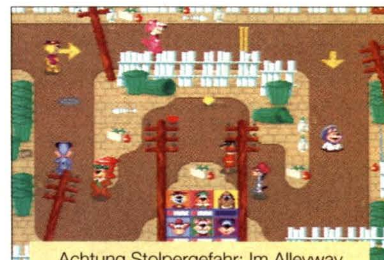
SN

Den Rennspiel-Trend haben auch die Hanna-Barbara-Toons erkannt: Yogi Bear, Top Cat, Huckleberry Hound, Quick Draw McGraw, Snagglepuss und Karate-Töhle Honk Kong Phooey liefern sich vor unterschiedlichen Cartoon-Hintergründen heiße Stummelbein-Rennen.

Bevor die sechs den Jellystone-Park oder eine andere Filmkulisse heimsuchen, stellt Ihr im Options-Menü aus vier Schwierigkeitsgraden und fünf Landschaften eine Wunsch-Strecke zusammen. Habt Ihr Euch anschließend für ein Rennen oder im Meisterschafts-Modus für fünf Wettbewerbe in Folge entschieden, stürmen Eure Kontrahenten das bildschirmgroße Gelände: Im Gegensatz zu konventionellen Rennspiel-Flitzern werden Eure kurzatmigen Toons mit jeder Runde langsamer. Kluge Rennsportler drücken nicht unablässig den Turbo-Knopf durch, sondern legen nur auf gerader Strecke einen Spurt hin. Wer ständig mit heißen Sohlen durch die Pampa fegt, fliegt schnell aus der Kurve oder bleibt an der Strecken-Begrenzung hängen. Nehmt Ihr statt dessen den Turbo 'raus, kommt Ihr schneller wieder zu Atem. Erfahrene Athleten riskieren einen Schlenker nach links oder rechts, um die am Wegrand verteilten Bonus-Kristalle einzuheimsen: Die zauberhaften Kleinodien steigern Eure Geschwindigkeit, machen Euren erschöpften Toon wieder fit oder infizieren Euch mit einem mysteriösen Virus. Der schwebt als Wolke über dem Toon-Haupt und hindert Euren fiebrigen Helden so lange am Kristall-Sammeln, bis er einen Nebenmann angesteckt hat.

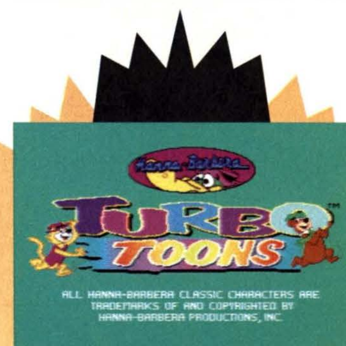
Fühlt Ihr Euch zum Kristall-Sammeln berufen, wagt Ihr Euch an den Multiplayer-"Challenge Modus": Wer von Euren johlenden Kumpels als erster vierzig Kristalle eingesackt hat, thront im Standbild-Abspann auf dem Sieger-Baumstumpf.

Lahme Toons laufen zunächst im Trainings-Modus ein paar Probe-Runden. Geübte Flitzer kassieren mit viel Schweiß ein Paßwort und laufen exklusive Profi-Rennen. *rb*


Achtung Stolpergefahr: Im Alleyway lukt eine vorwitzige Katze unter dem Kanaldeckel hervor.

SACKHÜPFEN • Obwohl die Kontrahenten nicht im Kartoffel-Beutel übers Spielfeld hüpfen, erinnern die mageren Simpel-Strecken an unschuldige Kindergarten-Wettbewerbe: Alle 20 Kurse sind auf einen Bildschirm beschränkt und leiden unter akutem Hindernis-Mangel. Die Designer-Phantasie beschränkt sich auf einen schüchtern unter Kanaldeckeln hervorlukenden Katzen-Kopf und eine halbwegs schliddrige Rennbahn im Nordpol-Level. Zudem verhalten sich Eure Toons nicht sonderlich Hanna-Barbara-gerecht: Wo im Fernsehen ungehemmt aufeinander eingeprügelt wird, herrscht jetzt Eintracht und Frieden. Ein schüchternes Anrempeln und ein vorsichtiger Hupfer sind die aggressivsten Toon-Manöver. Wer ein Multi-Player-taugliches Sandkasten-Rennen für seinen Nachwuchs sucht, spielt probe. Cartoonisten und Radikal-Racer belächeln den Eierlauf bestenfalls.







HERSTELLER	EMPIRE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	58 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	54%

Kindgerechter Simpel-Wettlauf: Pazifistische Hanna-Barbara-Helden hasten durch technisch magere Cartoon-Landschaft.


Weder Luftbläschen noch Wasserwiderstand: Auf Squiddlys Unterwasser-Bahn läuft's sich wie im Jellystone-Park.


Breezlys North Pole ist mit schwachem Schlitter-Effekt die innovativste "Turbo Toons"-Rennbahn.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

ZAPP G•A•M•E•S

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · SEGA MEGA DRIVE · NEO GEO · 3DO · JAGUAR · TURBO DUO · SEGA SATURN · PlayStation

☎ 06131/23 04 92

SNES DT:

ILLUSION OF TIME	129,–
JUDGE DREDD	129,–
JUSTICE LEAGUE	129,–
NINJA WARRIORS	149,–
SOCCER SHOOTOUT	129,–
UNI RACERS	129,–
WILD GUNS	149,–

SNES US:

EARTHBOUND (MOTHER 2)	149,–
FRONT MISSION (JAP.)	199,–
NOSFERATU	I.V.
OGRE BATTLE	149,–
SECRET OF EVERMORE	I.V.

MEGA CD:

EARTHWORM JIM	129,–
ETERNAL CHAMPIONS	139,–
FATAL FURY SPECIAL	129,–
LUNAR 2 (AB JULI)	I.V.

MD/32X:

MOTHERBASE 2000	I.V.
NBA JAM	129,–
SHADOW SQUADRON	I.V.
TOUGHMAN CONTEST	129,–
WWF RAW	129,–

JAGUAR

CD-ROM	349,–
BURNOUT	I.V.
FLASHBACK	129,–
PINBALL FANTASIES	139,–
RAYMAN	I.V.
U.V.M.	

SATURN:

BATTLE MONSTERS	149,–
GRAN CHASER	149,–
GREATEST NINE	I.V.
PARODIUS DELUXE	149,–
PRETTY FIGHTER FX	I.V.
RIGLORD SAGA	I.V.
SHI SHINOBI	I.V.
U.V.M.	

PLAYSTATION:

ACE COMBAT	I.V.
ARC THE LAD	I.V.
BOXERS ROAD	I.V.
GUNNERS HEAVEN	179,–
JUMPING FLASH	179,–
MAGIC BEAST WARRIOR	149,–
METAL JACKET	I.V.
U.V.M.	

3DO:

CREATURE SHOCK	I.V.
PANZER GENERAL	I.V.
SLAM & JAM	139,–
SPACE HULK	I.V.
SYNDICATE	129,–
WING COMMANDER 3	129,–
U.V.M.	

NEO•GEO CD:

FATAL FURY 3	149,–
GALAXY FIGHT	139,–
PULSAR	I.V.
SAVAGE REIGN	149,–
SIDEKICKS 3	149,–
U.V.M.	

HARTE WARE:

3DO PAL/NTSC INKL. SPIEL	899,–
SATURN US/JAP KOMPATIBEL, RGB, SPIEL NACH WAHL	1149,–
PLAYSTATION RGB INKL. SPIEL NACH WAHL	1099,–
NEO-GEO CD PAL/RGB INKL. SPIEL NACH WAHL	599,–



--- BEST GAMES IN TOWN ---

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

ZAPP G•A•M•E•S

MEGA★STAR

VERSAND und LADEN

JAGUAR
Burnout call
Rayman call
Fight for Life call
Pinbal 119,–
Catbox 149,–
Jaguar CD-ROM call
alle News auf Lager

SEGA SATURN
Universal Adapter für Import-Games 79,–
alle News auf Lager

SONY PLAYSTATION
Action Replay 79,–
Jumping Flash 169,–
Tekken 169,–

SEGA CD
Eye of the Beholder 88,–
Earthworm Jim 109,–

SEGA 32X
WWF Raw 129,–
NBA Tournament 129,–

SUPER NINTENDO
Earthbound 144,–

Sega Saturn (PAL) inkl. 1 Spiel 879,–

EGM + Game-Fan + The Edge US-Konsolenhefte

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei ★
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sa. 10.00-14.00

Gesamtprogramm anfordern:
Schaffhauserstr. 55
79713
Bad Säckingen

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Ridge Racer	139,90
Tekken	149,90
Jumping Flash	159,90
Cyber War	159,90
Gunners Heaven	159,90
Metal Jacket	159,90
Tohshinden	159,90
Philosoma	159,90
Gundam	159,90
Ace Combat	169,90
Ark The Lad	169,90
Bounty Arms	169,90
Boxers Road	169,90
Nightstriker	169,90
Dragon Ball Z	Call
Rayman (ab August)	Call

SEGA SATURN (Jap.):

Grand Chaser	119,90
Astal	129,90
Daytona Racing	129,90
Panzer Dragoon	129,90
Bug!	139,90
Parodius	139,90
Virtua Fighter Remix	139,90
Baseball Profess.	149,90
SHINOBI X	149,90
Riglord Saga	Call
Rayman (ab August)	Call
Virtua Racing	Call
DT/USA Games	Call

SEGA MEGA CD:

Dungeon Explorer	109,90
Lunar 2 - Eternal Blue	Call

SUPER NINTENDO:

Illusion of Time DT	109,90
Super Turrican 2 DT	109,90
Jungle Strike DT	119,90
Final Fantasy 2 US	129,90
Earthbound US	139,90
Final Fantasy 3 US	139,90
Ogre Battle US	139,90
Lady Stalker	139,90
Killer Instinct (August)	Call
FRONT MISSION	189,90

3DO:

Panzer General	109,90
Deadalus Encounter	119,90
Flying Nightmares	119,90
Space Hulk	119,90
Wing Commander 3	119,90

MEGA DRIVE:

Alien Soldier DT	109,90
Shining Force 2 DT	129,90
Story of Thor DT	129,90
LIGHT CRUSADER	139,90

COOLE HARDWARE:

Saturn Deutsch	699,00
Saturn USA	Call
Saturn Japan	999,90
Sony Playstation	999,90
Umbau Saturn	99,90

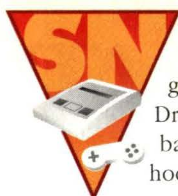
Vorbestellung möglich!
Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

Täglich UPS Versand!

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008

Entwickler: U.S. Gold, GB

Mario Basler presents Fever Pitch Soccer



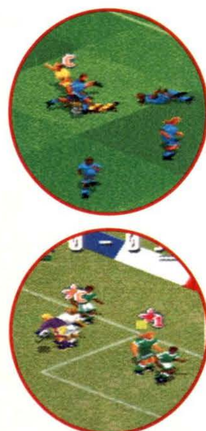


Trotz erneuter Niederlage gegen die bulgarischen Dribbel-Kings stehen Fußballspiele in Deutschland hoch im Kurs: "Fever Pitch Soccer" (mit gnädiger Marketing-Unterstützung des Bundesliga-Großmauls Mario Basler) schert sich einen feuchten Kehricht um Taktik, Mannschaftsaufstellung und Viererabwehrkette, sondern forciert den puren Action-Fußball. Wer sich bislang qualvoll durch Menü-Berge und Parameter-Checklisten arbeitete, freut sich über das schlanke Options-Angebot.

Entweder spielt Ihr im Tournament-Modus gegen 28 "feindliche" Ländermannschaften (aus einer Palette von gut 50 Teams) oder wagt ein simples Freundschafts-Match. Dabei dürfen auf dem Mega Drive maximal acht, auf dem Super NES immerhin noch fünf menschliche Kicker gleichzeitig ran (die entsprechenden Multi-Player-Adapter vorausgesetzt). Zuvor stellt Ihr lediglich Spieldauer und Schwierigkeitsgrad ein und entscheidet, ob die Ballkünstler zu aggressivem Verhalten (gelegentliches Treten, Beißen, Schlagen) neigen. Das Spielfeld wird aus der beliebten "FIFA Soccer"-Perspektive von schräg oben gezeigt und scrollt wieselflink dem Ball hinterher. Ihr dürft passen und schießen, einige Balltricks ausführen und sogar "Spezialattacken" aktivieren. Bis zu zehn Kicker einer Mannschaft beherrschen einzigartige Fähigkeiten wie den "Möller-Move" (erfolgversprechende Schwalben) oder die "Basler-Banane" (gnadenloser Flanken-Effet).

Angriffsfußball pur: Der Ball flitzt von einem Strafraum zum anderen, es wird gegrätscht, geschossen und gefoult, daß die Knochen bersten.

Auf dem Platz gebt's rund: Nicht selten liegen eine Handvoll Spieler auf dem Boden, die sich nur mühsam wieder aufrappeln. Jedoch gibt's nur selten Gelbe Karten, die dann entsprechend angezeigt werden.





Die realistischen Bewegungsabläufe der Kicker sehen auf beiden Konsolen (Bild: Mega Drive) prima aus.



Der Torwart setzt zur Glanzparade an: Leider kann er den Ball nicht festhalten und lädt so zum Nachschuß ein.

FIT-FOR-FUN-FUSSBALL • "Fever Pitch Soccer" paßt sich dem Zeitgeist an: Es kommt "schneller auf den Punkt" als alle anderen Fußballsimulationen, wirft überflüssigen Menü-Ballast ab und konzentriert sich auf gradlinige Fußball-Action. Dabei ist das Tempo der Mega-Drive-Fassung optimal justiert, die schnellere Super-NES-Variante wirkt eher hektisch – deshalb der Wertungsunterschied. Wer ein optisch ansprechendes und technisch einwandfreies Action-Soccer für zwischendurch oder die kommende Party sucht (sehr lobenswert: Multi-Player-Feature), das die Kumpels nach drei Sekunden kapiert haben, liegt hier richtig. Auch wenn die Special-Moves im Eifer des Ball-Gefechts oftmals untergehen, sorgen sie dennoch für Abwechslung. Auch die einzelnen Nationalteams tragen durch ihre taktisch unterschiedliche Spielweise zur Langzeitmotivation bei.



Dabei spielt Ihr übrigens nicht immer auf einem satt-grünen Rasen europäischer Prägung. Tretet Ihr beispielsweise in Algerien oder Kuweit an, müßt Ihr Euch mit einem grau-braunen Acker zufriedengeben. Eure Spielweise solltet Ihr dem Spielfeld-Outfit anpassen: Der Ball kullert je nach Untergrund zielstrebig vor sich hin oder holpert dem Bestimmungsort entgegen. *mg*

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	U.S. GOLD
GRAFIK	67 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	80 %

Action-Fußball pur: Rastloses und rüdes Gebolze ohne taktischen Leerlauf und mit individuellen Special-Moves.





Die Super-Nintendo-Version (rechts) ist einen Tick schneller und damit hektischer als die Mega-Drive-Fassung (links)





Links seht Ihr die Ausführung eines Elfmeters, rechts das einzige Menü, das Euch in "Fever Pitch Soccer" vom Spielen abhält.

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	U.S. GOLD
GRAFIK	65 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	72%

Nicht denken, sondern kicken: Rasantes "Plug & Play"-Fußball mit viel Action und dezenten Gags.

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Produzent: Trond W. Larsen • **Programmierung:** Anders Dybdahl • **Grafik:** Torkell Bernsen, Golin McMahon, Tommy Svensson • **Sound & Musik:** Kim M. Jensen

Fatal Fury Special



Nachdem sich die "Fatal Fury"-Sippe auf dem Super Nintendo gegenseitig aufgemischt hat, lassen nun Mega CD-Besitzer das Faustrecht walten. Alle sechzehn Krieger des gelungenen Neo-Geo-Vorbilds stehen zur Anwahl bereit. In bewährter Zwei-Ebenen-Technik zwingt Ihr den Computer mit Ohrfeigenwirbel und Feuerwelle in die Knie. Setzt der Gegner zum Vergeltungsschlag an, flüchtet Ihr in die hintere Ebene und empfangt ihn dort mit krachendem Kick. Habt Ihr das Weich-Ei zum zweiten Mal in den Boden gestampft, steigt Ihr in der Rangliste nach oben und fallt über Euer nächstes Opfer her. Liegen alle Computer-Gegner im Koma, dürft Ihr einen Freund ans zweite Joypad locken, der mit seinen Flüchen und Drohungen die Prügelstimmung anheizt. Seid Ihr mit den rauhen Sitten von Terry Bogard und Billy Kane noch nicht vertraut, habt Ihr dank Continue die Chance, vom Gegner Revanche zu fordern. *oe*



ab 12 Jahren

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	JVC
GRAFIK	79 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	75 %

Nur die Ladezeiten bremsen: Die "Fatal Fury"-Crew prügelt sich mit großen Sprites und zu satten Metal-Riffs von CD.

Habt Ihr einen Gegner besiegt, stehen "lediglich" drei Lade-Pausen zwischen Euch und dem nächsten Gegner.





Voll reingetreten: Billy Kane benützt seinen Bo-Stab zum Schlagen und als Sprung-Stütze.



FAUSTDICK • "Fatal Fury Special" schmeichelt mit riesigen Sprites und quietschenden Gitarren-Soli von CD. Leider ist die Kollissionsabfrage etwas ungenauer als die der Super-Nintendo-Version, und der Zeit-Modus bleibt trotz intensiver Menü-Erkundung unauffindbar. Den Grafik- und Soundvorsprung der Mega-CD-Version machen die nervig langen Ladezeiten wieder wett: Für jeden läppischen Gegner-Kommentar legt Eure Konsole eine Meditationspause ein. Trotzdem bietet die Sega-Version genauso viel Spaß wie der Nintendo-Kollege.

Andere Versionen

Die Original-Version von "Fatal Fury Special" (Neo-Geo) wurde in MAN!AC 1/94 mit 76% Spielspaß bewertet. Eine Super-Nintendo-Variante haben wir in MAN!AC 5/95 mit 75% Spielspaß ausgezeichnet.



Produzent & Programmierung: Jim Blackler • **Sound:** Mike Ash • **Grafik:** Joe Groombridge

Battle Frenzy CD



Nach der Mega Drive-Version nun die CD-Variante der 3D-Patrouille: Ihr kämpft Euch zum Reaktor vor, legt diesen im Feuerhagel lahm und verlaßt den Level, bevor Euch das Gewölbe um die Ohren fliegt.



Er taumelt: Die Geschütz-Riesen sind gut gepanzert.

Von den trostlos kahlen "Battle Frenzy"-Gewölben sollen Euch sechzehn fetzige Technotracks ablenken. Leider waren die Entwickler über ihren CD-Sound so entzückt, daß sie den zweiten Prozessor des Mega CDs blind ignorierten. Somit ruckelt Ihr auch in der CD-Version durch Räume mit unterschiedlich gefärbten Textur-Tapeten – das Wandmuster bleibt dabei immer das Gleiche. Meist verendet Ihr nicht wegen Energiemangel, sondern verbummelt Euer Zeitlimit in den orientierungslosen und eintönigen Fluchtabschnitten. Dafür sind im Gegensatz zu dem Saturn-Kollegen "Deadalus" die Levels von Hand zusammengebastelt (und nicht zufällig arrangiert) und locken Euch gelegentlich in einen Hinterhalt. *oe*

HERSTELLER	DOMARK
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	42 %

Bis auf die neuen Techno-Tracks von CD hat sich am 3D-Gezuckel und seinem öden Spielablauf nichts geändert.

Andere Versionen
"Battle Frenzy" auf dem Mega Drive erkämpfte sich in MAN!AC 3/95 eine Spielspaß-Wertung von 42 Prozent.

Produzent: Mark Cale • **Design:** Phil Thornton • **Programmierung:** Chris Butler • **Grafik:** Phil Thornton, Nick Lee • **Sound:** Richard Joseph

Putty Squad



Schleimknödel-Idol Putty ist wieder unterwegs! Um seine roten Kollegen aus den Klauen böser Miezekatzen zu befreien, greift der dehnbare Held auf sein eindrucksvolles Verwandlungs-Potential zurück: Er schwebt als Luftballon in höhere Level-Bereiche, mutiert zum schlagkräftigen Prügel-Putty oder zwängt sich als deformierte Glibber-Masse in Extra-gespickte Winkel. Erst wenn Ihr alle roten Puttys befreit habt, kugelt Euer Sprite durch ein Fallgatter in den nächsten Level: In einer witzigen Zwischensequenz wirft ein Flugzeug Euren Helden mit Mode-7-Zoom über dem neuen Szenario ab.



Reicht die Glibber-Faust: Unschulds-Sprite Putty.

Grafik und Sound wurden Super-Nintendo-gerecht aufgepeppt, täuschen jedoch nicht über das zu kleine Sprite und das kaum ausgereizte Mutationspotential hinweg. "Putty Squad" bleibt ein verwinkeltes Hüpf-Spiel in Amiga-Tradition, das primär jüngere Spieler und Niedlich-Fans fesselt. *rb*

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	66 %

Herziges Jump'n'Run mit Grübeleinschlag: Kindliche Optiken und pummlige Helden begeistern vor allem jüngere Spieler.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version wurde in MAN!AC 6/95 mit 65% Spielspaß getestet.

Entwickler: Gremlin Graphics, GB • **Produzenten:** Tony Casson (Gremlin), Danny Isaac (EA) • **Programmierung:** Richard Stevenson, Andrew Chapman • **Grafik:** Pete Daniels, Paul Gregory, Ade Carless • **Sound:** Neil Biggin

Jungle Strike





Legt Ihr das Heim eines Agenten in Schutt und Asche und nehmt den Bösewicht fest, verpetzt er sofort bereitwillig seine Kampfgenossen.



Panik im Weißen Haus: Drogenboß Carlos Ortega steht mit seiner Terroristen-Bande vor der Tür und bedroht den Präsidenten. Als alter "Desert Strike"-Veteran besteigt Ihr das Cockpit Eures Comanche und treibt den Drogen-Lieferanten durch fünf Missionen in seine Bananenrepublik zurück: Aus isometrischer 3D-Perspektive fliegt Ihr über Dschungel, Eis- und Sandwüsten und müßt diesmal nicht nur Panzer und Radaranlagen in die Luft jagen, sondern auch Denkmäler beschützen, Limousinen eskortieren und deutsche Wissenschaftler befreien. Wie im Vorgänger ergänzt Ihr Euren Waffen- und Sprit-Vorrat auf dem Schlachtfeld. Leider ertönt beim Kampf keine Marschmusik, sondern "nur" klare Sound-Effekte und Digi-Stimmen. *oe*



MOTIVIEREND • Geschafft: "Jungle Strike" hat meinen Action-Strategie-Liebling "Desert Fighter" abgelöst. Die kleinen Mängel des Vorgängers sind größtenteils behoben: Abwechslungsreiche Einsatzgebiete und spielerische Gags heben die Ballerfreude. In welchem anderen Spiel könnt Ihr mit Eurem Comanche mal schnell die Fassade des Finanzamtes demolieren oder eine Alkoholkontrolle der Polizei auf der Autobahn gewaltsam beenden? Die Missionen sind durch Informanten-Aussagen und Überraschungen inhaltlich verbunden und ergeben so eine spannende Story. Euer Comanche läßt sich im Gegensatz zum Wüsten-Abenteuer genauer steuern und Eure Gegner ballern erst, wenn Ihr sie auch treffen könnt. Nur eines stört mich: Die Missionen sind in bis zu acht aufwendige Untermissionen geteilt und damit etwas zu lang und schwer geraten. Ein Paßwort für jede dritte oder vierte Untermission hätte Euch den Kampf wesentlich erleichtert. Der Kauf von "Jungle Strike" lohnt sich in jedem Fall auch für Besitzer des Wüsten-Vorgängers.

MBIT 16 • CODE 010 201 022 • ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	78 %

Abwechslungsreiches Action-Spektakel mit viel Strategie & Taktik: Neun heikle Missionen fordern Köpfchen und Feuerfinger.

Andere Versionen
Auch auf dem Mega Drive dürft Ihr den Dschungel umpflügen.

Entwickler: ADK, Japan

World Heroes Perfect



Warum neue Spiele programmieren, wenn sich alte Titel mühelos aufmotzen lassen? Gemäß der Capcom-Philosophie verfährt ADK mit "World Heroes": Ein Jahr ist seit "Jet" vergangen, doch die 16 Spielfiguren sind noch die alten – lediglich die Hintergründe wurden neu gezeichnet. Auch spielerisch gibt's nur wenige Verbesserungen: Ihr könnt die Deckung des Gegners durchbrechen, Euch in der Luft verteidigen oder einfach auf die voll aufgeladene "Hero"-Leiste warten – mit der richtigen Kombination hämmert Ihr dem Gegner reihenweise Treffer um die Ohren. *ak*

Die Automatenversion erhielten wir von Tuning, Hamburg



HERSTELLER	ADK
SYSTEM	NEO•GEO CD
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	68 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	69 %

Ein paar Geheimtricks, spielerisches Minimal-Lifting und frische Backgrounds machen noch kein neues Spiel.

In der letzten MAN!AC haben wir SNKs "Pulstar" angekündigt. Leider erscheint der Shooter erst im September. Vorher gibt's noch "Tengai" (Prügeln), "Stakeswinner" (Pferderennen) und "Go Kaiser", den Nachfolger von "Double Dragon".



Schönere Grafik? Fehlanzeige. Verbesserte Spielbarkeit? Nix da. Viel hat sich bei "Perfect" nicht getan.



NICHT SCHON WIEDER • SNK gelingt es immer, ihre Prügelreihen durch Sequels zu verbessern – Tochterfirma Alpha scheitert. Weder Grafik noch Musik entsprechen dem aktuellen Neo-Geo-Standard, sogar das alte "World Heroes Jet" macht eine bessere Figur. Spielerische Novitäten sind unsichtbar wie eine Laufmasche in Chun Lis Strumpfhose – was bleibt ist das vernünftige Gameplay mit reichlich Anleihen bei "Street Fighter 2" und ein paar einfallsreiche Charaktere. Womit ADK diese "Fortsetzung" rechtfertigen will, leuchtet mir nicht ganz ein.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen für andere Systeme geplant. Den Vorgänger "World Heroes 2 Jet" haben wir in MAN!AC 7/94 mit 71% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Epoch, Japan

Soccer Shootout



Optisch macht "Soccer Shootout" einen guten Eindruck. Auch die Animationen der possierlichen Kicker-Sprites sind gelungen.



Kurz nach Ende der spannenden Bundesliga-Saison bringt Nintendo ein neues Fußballspiel nach Deutschland. Neu? Die japanische Epoch-Entwicklung wurde in den USA von Capcom angeboten und heimste ordentliche Kritiken ein, ehe sie mit einjähriger Verspätung als PAL-Version vorliegt. "Soccer Shootout" bietet Freundschafts-Spiele, eine Liga mit zwölf Teams, einen Turnier-Modus, separates Elfmeter-Schießen, ein Trainingsprogramm mit fünf Disziplinen sowie Hallenfußball mit strategisch interessanten Banden und nur acht Kickern. Ein bis vier Spieler laufen auf den Platz, beherrschen die üblichen Schuß-, Paß- und Foul-Varianten und wurden taktisch gebrieft. Der heilige Rasen wird schräg von der Seite dargestellt und scrollt perspektivisch mit. *mg*

Muster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088



Als Bonus auf dem Modul: Hallenfußball.



GUTES FINISH • Trotz unbestreitbarer Spielspaß-Qualitäten wird es "Soccer Shootout" schwer haben, die Sympathien der Super-NES-Kicker zu gewinnen. Wer sich in letzter Zeit eine Fußballsimulation gekauft hat oder mit dem Erwerb liebäugelt, der muß eigentlich zu Konamis "Superstar Soccer" greifen. Dieses außergewöhnliche Modul ist dem aktuellen Nintendo-Konkurrenten in fast allen Belangen überlegen. Ausnahmen bestätigen allerdings die Regel: Wenn Ihr auf Mehr-Spieler-Duelle zu dritt oder viert Wert legt, dann dürft Ihr bedenkenlos zu "Soccer Shootout" greifen, das auch die besseren Trainings-Disziplinen mit motivierender Punktezählung bietet. Überhaupt gibt's kaum ernsthafte Kritik: Die Präsentation ist sachlich, die Spieler-Animationen sehen prima aus, und das Spielfeld-Scrolling macht optisch was her und gewährt ausreichend Übersicht. Sehr angenehm fiel uns auch das Hallen-Fußball auf, das eine spielerisch interessante Abwechslung zur manchmal Mittelfeld-lastigen Rasen-Bolzerei darstellt.

MBIT 12 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	69 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	75 %

Fehlerfreies Action-Fußball mit Rasen- sowie Hallenplätzen und vielen Spielmodi. Ansonsten keine besonderen Merkmale.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Spidersoft, nach einem Original von Digital Illusions • Programmierung: Chris Jones, Martin McKenzie • Grafik: Markus Nystrom, Rober Lever • Musik: Olof Gustafsson

Pinball Fantasies



Rechts seht Ihr die Titelbilder der vier verschiedenen Flipper-Layouts





Die Jaguar-Version des erfolgreichen Bildschirm-Flippers hält sich penibel an das PC-Original, das bereits fürs Super NES leidlich gut umgesetzt wurde. Ihr habt die Wahl aus vier verschiedenen Flipper-Szenarien: "Partyland", "Speed Devils", "Billion Dollar Gameshow" sowie "Stones & Bones" warten mit namensgerechten Spielfeldern auf, die vertikal scrollen. Die Entwickler legten Wert auf Kneipen-authentisches Layout und verzichteten auf Videospiel-typische Spezialeffekte. Traditionelle Targets und Bumper dominieren den Kugel-Lauf, insgesamt drei Flipper halten den Ball in Atem. Ein Construction-Set oder Multi-Kugel-Intermezzi sucht Ihr bei "Pinball Fantasies" vergebens. Dafür winkt ein Options-Menü mit einem Dutzend Parameter. *mg*

Muster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088



FLOTTER FLIPPER • Die grundsätzliche Kritik zur Super-Nintendo-Version gilt auch für die Jaguar-Umsetzung: Die Programmierer beschränkten sich darauf, den bestehenden Flipper möglichst exakt zu adaptieren und verschwendeten keinen Gedanken daran, was man noch ergänzen oder besser machen könnte – von der Hardware-Ausnutzung ganz zu schweigen. Immerhin gibt's im Gegensatz zur Super-NES-Variante keine technischen Probleme, das Scrolling ruckt kein bißchen. Auch die guten Seiten des Flipper-Quartetts kommen zur Geltung: Die einzelnen Layouts sind ordentlich gestaltet und motivieren zum fröhlichen Punktesammeln. Daß weder Grafik noch Sound selten über 8-Bit-Niveau hinauskommen, stört dabei nur wenig, denn Abprallverhalten und Roll-Intelligenz der Kugel lassen kaum Kritik zu. Flipper-Puristen ohne entsprechende Software auf anderen Systemen dürfen zugreifen, anspruchsvolle Special-FX-Freaks machen einen weiten Bogen um das hausbackene Jaguar-Modul.

MBIT 16 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	21ST CENTURY
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	56 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	70 %

Unauffälliger Standard-Flipper mit vier Tischen: Müde Präsentation, gutes Bonus-punkt-System und astreiner Kugel-Lauf.

Andere Versionen
In der MAN!AC 3/95 hat sich die Super-Nintendo-Fassung 68% Spielspaß erflippert. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

VOLLE KRAFT VORAUS
KONAMI 96

Auf zu neuen Ufern: Der japanische Spielspaß-Garant setzt auf Playstation und Saturn, ohne jedoch die Super-Nintendo-Fangemeinde zu verprellen. MAN!AC sichtet exklusiv das Konami-Sortiment zum Jahreswechsel.

Der einstige treue Gefährte von Nintendo geht eigene Wege: Wurden bis zum Jahr 1993 ausschließlich Nintendo-Konsolen mit hochkarätiger Software versorgt, setzte Konami fortan wichtige Titel auch für das Mega Drive um. Das (vorübergehende) Maskottchen "Sparkster" premierte als "Rocket Knight" gar auf dem Sega-System und wurde erst ein Jahr später in Super-Nintendo-Abenteuer geschickt.

Diese weltoffene Politik setzt Konami zielstrebig fort: Als die Playstation letzten September in Japan ausgeliefert wurde, war die Automatenumsetzung "Parodius Deluxe" bereits fix und fertig. Eine Baseball-Simulation und das "Twin Bee"-Denkspiel folgten, viele neue Spiele sind in Arbeit. Auch für den Saturn werkelt Konami fieberhaft an vielversprechenden Titeln: Eine "Parodius Deluxe"-Adaption ist in Fernost bereits im Handel, die meisten Playstation-Ankündigungen sollen parallel für Segas 32-Bitter erscheinen. Sogar dem 3DO wird mit "Policenauts" ein Spiel auf den Leib geschneidert, wobei jedoch in naher Zukunft nicht mit weiteren Konami-CDs für den Multiplayer zu rechnen ist.



Der dezente Bruch mit Nintendo spiegelt sich auch im Ultra-64-Engagement von Konami wieder: Noch gehören die Videospiel-Altmeister nicht zum Dreamteam. Die MAN!AC hält jedoch alle Wetten, daß Konami in absehbarer Zeit auch für das Ultra 64 entwickeln wird. Wesentlich konkreter sind die nächsten Projekte fürs Super Nintendo. Neben dem neuesten Vampir-Abenteuer "Castlevania X" steht u.a. die Fortsetzung zum Weltklasse-Fußball "Superstar Soccer" an, das auch für Segas Mega Drive in der Mache ist. Mehr über die neuen Spiele erfahrt Ihr anschließend.



Kaum hat sich Simon von dem überwältigenden Anblick der Feuersbrunst erholt...

Der finale Titel steht noch nicht fest, doch MAN!AC hat die ersten drei Levels bereits probegespielt. Nach dem furiosen "Super Castlevania 4" schickt Konami den Vampir-Jäger Simon Belmont ein zweites Mal auf Super-Nintendo-Pirsch. Inhaltlich orientiert sich das Grusel-Jump'n' Run an der genialen "Castlevania"-Episode "Dracula X" für die japanische PC-Engine. Allerdings bleibt Konami ihrem 16-Bit-Motto treu, ein Spiel niemals identisch von einer Konsole auf die andere umzusetzen. Es zeichnet sich zwar ab, daß einige Spielelemente, Level-Abschnitte und Endgegner recycelt werden, doch auch ganz neue Features tauchen in dem





Wie Ihr an den obigen Fotos erkennt, ar
Er peitscht, sammelt Herzchen und wirft mit Streita

KONAMI DEUTSCHLAND



Nach dem Weggang des langjährigen Marketing- und Sales-Managers Klaus-Peter Kuschke (jetzt in den Diensten der expandierenden Funsoft-Gruppe in Kaarst bei Düsseldorf), übernahm mit Peter von Schlippe der bisherige Abteilungsleiter der Arcade-Division diese Tätigkeit. Der Spiele-Manager (im Bild links unten) arbeitet seit rund einem Jahrzehnt für den japanischen High-Tech-Konzern und kennt die meisten Konami-Spielautomaten wie seine Westentasche. Ihm zur Seite steht Marketing-Assistent Jürgen Fröhlich (rechts oben abgelichtet), der seit gut einem Jahr in den Diensten von Konami ist.



Die Deutschland-Zentrale von Konami residiert in Frankfurt und hat mit "Probotector 2" und den "Animaniacs" bereits zwei Game-Boy-Spiele "Made in Germany" auf dem Pluskonto. Beide Titel wurden von dem Kölner Programmierteam Factor 5 entwickelt. Darüberhinaus vertreibt Konami u.a. ausgewählte Spiele von Time Warner, Ocean und Bandai in Deutschland.

POWER



CASTLEVANIA X: VAMPIRE'S KISS

...schleicht sich von hinten ein mächtiges Untier heran, das Simon nur mit mehreren gezielten Treffern zum Abgang überredet.



Die graue Miezekatze macht Simon nur wenig Ärger. Meist springt sie freundlich über den Vampirjäger hinweg.





In den ersten Spielstufen huschen rotgewandete Untote durch die Landschaft. Allerdings verschwinden diese schon nach einem zarten Peitschenhieb.





Kurz vor der Begegnung mit der Riesen-Fledermaus (Bild unten) muß Simon ein altertümliches Anwesen sowie düstere Dungeons durchforsten.

Vorab-Modul auf. Anfangs peitscht Simon vor atemberaubender Flammen-Kulisse gegen altbekannte Skelette, findet in den nostalgischen Kerzenhaltern Herzchen und Extrawaffen. Dabei erklingt eine stimmungsvolle Melodie: Es ist die hervorragende Adaption der CD-Musik aus der PC-Engine-Fassung. Auch die kristallklaren Soundeffekte sorgen für eine prächtige Atmosphäre. Später taucht am linken Bildschirmrand eine Art wildgewordener Stier auf und treibt Simon vor sich her. Kaum hat der Vampirjäger das rettende Ufer erreicht, wartet schon ein bissiger Werwolf, der erste Endgegner. Anschließend kämpft sich Simon über brüchige Hochbaubrücken, hüpft ein Treppen-Labyrinth empor und wagt den Fight gegen eine Riesen-Fledermaus. Dann endet leider das frühe Demo von "Castlevania X" und läßt die MAN!ACs mit einem flehenden Bitten nach der Endversion zurück. Leider müssen wir uns bis zum Spätherbst gedulden, ehe wir genau wissen, welche Mode-7-Spielereien noch eingebaut wurden, welche neuen Talente Simon drauf hat und wie gut der neueste "Castlevania"-Streich wirklich ist.







Diesen bösartigen Obermotz kennen Spiele-Freaks bereits aus der PC-Engine-Fassung.





Links lauert ein Wächter vor der Treppe, den Simon gerade mit einer Ampulle Weihwasser attackiert. Auf dem rechten Bild pirscht sich ein skelettierter Hund heran.



...eitet Simon mit bewährten Werkzeugen: ...t sowie Messer nach schwergewichtigen Feinden.

FUSSBALL-FREUDEN

Nach dem außergewöhnlichen Erfolg von "International Superstar Soccer", das exklusiv fürs Super NES veröffentlicht wurde, plant Konami nicht nur eine Fortsetzung, sondern auch ein 32-Bit-Polygon-Fußball. "International Superstar Soccer 2" besinnt sich auf die Tugenden des Originals, feilt noch ein bißchen an den bereits ausgezeichneten Kicker-Animationen und läßt bis zu vier Spieler ans Joypad. Diesmal kämpfen 36 Mannschaften um den Sieg in verschiedenen Wettbewerbsformen und werden in einem putzigen Gruppenbild optisch vorgestellt. Das Spiel ist insgesamt schneller geworden und läßt Euch die Wahl aus verschiedenen Spielfeldgrößen. Freundlicherweise beglückt Konami nicht nur die treuen Super-NES-Freaks mit dem Fußball-Leckerbissen, die Kölner Programmiertruppe Factor 5 erhielt den Auftrag für eine Mega-Drive-Adaption. Auf der Sega-Konsole können sogar bis zu sechs Kicker antreten. Nimmt man die bewiesene Qualität des ersten Teils und denkt sich die angekündigten Features dazu, müßte eigentlich das beste Super-NES-Soccer dabei rauskommen. Vielleicht kann "International Superstar Soccer 2" sogar die Sega-Fassung von "FIFA Soccer '95" vom 16-Bit-Fußball-Thron schießen.

32-Bit-Fans bekommen keine Umsetzung des 16-Bit-Erfolges serviert, sondern kicken mit flott animierten Polygonen über den digitalen Rasen. Als "Polygon Soccer" geistert die Fußballsimulation für Playstation und Saturn durch die Veröffentli-



Mit stilechten Paraden fischen die Polygon-Keeper selbst die härtesten Schüsse aus dem Eck.





Oben seht Ihr den Schützen beim Elfmeter, unten wird gerade ein spektakulärer Fallrückzieher in Szene gesetzt.



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Ein Tor wird von der erfolgreichen Mannschaft gebührend gefeiert.



Die beiden Kicker-Kollegen auf der rechten Seite erwarten den Einwurf



Wen Ihr gerade via Joypad steuert, wird mit einem farbigen Dreieck über dem Kopf des Kickers dokumentiert.



Auf die Plätze, fertig, los: Beim Anstoß recken die Fußballkünstler ihre stolz geschwellte Brust nach vorne.

COMING SOON

Und was bringt Konami sonst noch? Zu den meisten Spielen, die Ihr in der Tabelle findet, gibt's leider noch wenig Infos.

KONAMI-SPIELE 95/96

Titel	Systeme	Genre
3D-Golf	Playstation	Golf
Castlevania: Dracula X	Super NES	Jump'n'Run
Castlevania: The Bloodletting	Playstation, Saturn	Jump'n'Run
MLBP Baseball	Playstation, Saturn	Baseball
NBA Basketball	Playstation, Saturn	Basketball
NBA: In the Zone	Super NES	Action-Basketball
NFL Football	Playstation, Saturn	American Football
Parodius Deluxe (1)	Playstation, Saturn	Shoot'em-Up
Policenauts	Playstation, Saturn, 3DO	Action-Adventure
Polygon Soccer	Playstation, Saturn	Fußball
Project Overkill	Playstation, Saturn	Action
Suikoden	Playstation, Saturn	Ritter-Rollenspiel
Superstar Soccer 2	Super NES	Fußball
Superstar Soccer Deluxe	Mega Drive	Fußball
Twin Bee Deluxe	Playstation, Saturn,	Shoot'em-Up

Anmerkungen:
(1) In Japan bereits im Handel

Außerdem sind in Fernost eine Baseball-Simulation sowie ein "Columns"-ähnliches Tüftelspiel mit "Twin Bee"-Charakteren für die Playstation erhältlich.



Das ritterliche Rollenspiel "Suikoden" erscheint für Playstation und Saturn.

Nicht nur in Japan wird das aufwendige Rollenspiel "Suikoden" fieberhaft erwartet, das in der Ritterszeit angesiedelt ist.



Die beiden Kriegsherren beraten, während sich ihre Truppen im Kampf aufopfern (Bild ganz oben).



Die Fortsetzung von "Superstar Soccer" auf dem Super Nintendo bietet noch ausgefeiltere Animationen als das Original.

Bitte lächeln: "Superstar Soccer 2" stellt alle 36 Mannschaften als kleines Digi-Bildchen vor.



chungs-Listen, ein endgültiger Name steht noch nicht fest. Auch bei den Features hält sich Konami bedeckt: Daß man das Spielfeld aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten kann, versteht sich von selbst, alles andere ist Spekulation. Mehr über die Japan-Entwicklung erfahrt Ihr in Kürze.



Wenn sich die Spieler rund um den Strafraum beharken...

...kann's schon mal einen Freistoß geben. Alsbald wird eine formschöne Mauer gebildet.

Die kriegerische Epoche bietet Kämpfe en masse, die strategisch ausgefochten werden. Bis zu 107 Charaktere schließen sich Eurer Party an, lösen Puzzles und nehmen es mit den mächtigsten Armeen der damaligen Zeit auf. Ob der Schwerpunkt eher auf Taktik à la "Shining Force" und "Fire Emblem" liegt oder Rollenspiel-Tugenden im Sinn von "Final Fantasy 3" gepflegt werden, läßt sich jetzt noch nicht ausmachen.

Mehr für Action-Fans empfiehlt sich "Project Overkill", das 50 militärische Missionen in Aussicht stellt. Die gerenderten Protagonisten durchforsten isometrisch dargestellte Oversize-Levels, die von gnadenlosen Feinden bevölkert sind. Angesichts der expliziten Gewaltdarstellung (man spricht von über 20 effektvollen Tötungsarten) ist es allerdings fraglich, ob der Titel in Deutschland erscheint. Keine Frage jedoch, daß mit "Castlevania: The Bloodletting" das erste 32-Bit-Vampirjäger-Epos deutsche Software-Shops besucht: Das Jump'n' Peitsch orientiert sich natürlich an den 16-Bit-Vorbildern, wird aber neue Magie-Extras, bildschirmfüllende Dämonen und andere High-Tech-Features vorweisen.



Wenn in Konamis "Suikoden" gerade nicht gekämpft wird, seht Ihr das Geschehen von schräg oben.

Muss man haben:
Pflichtspiele für die 16-Bitter

Titel	System	Anmerkung
Animaniacs	SN (1994)	Familienfreundlich & liebevoll gezeichnet: Flottes Jump'n'Run mit Spielbergs TV-Zeichentrickhelden
Legend of Mystical Ninja 2	SN (1994)	Leider nur als Original-Japan-Modul ("Goemon 2") erhältlich: Brillantes Action-Adventure mit coolen 3D-Szenen.
Mega Probotector	MD (1994)	Eines der technisch besten und aufwendigsten Actionspiele: Riesengroß & superschwer.
Parodius	SN (1992)	Perfekte Umsetzung des abgedrehten Horizontal-Scrollers: Für Shoot' em-Up-Fans unverzichtbar.
Rocket Knight Adventures	MD (1993)	Grandiose Premiere des Konami-Maskottchens und eines der besten Mega-Drive-Jump'n'Runs.
Sparkster	SN (1994)	Toller Super-NES-Auftritt des beliebten Rocket Knights: Besser als die gleichnamige Sega-Fassung.
Super Castlevania 4	SN (1992)	Simon's erster 16-Bit-Auftritt ist (noch) sein bester: Großes Feinschmecker-Jump'n'Run mit schrillem Sound.
Super Probotector	SN (1991)	Ein geniales Frühwerk: Noch immer die absolute Referenz in Sachen Action auf dem Super Nintendo.
Tiny Toons: Busters hidden Treasure	MD (1993)	Nur das Beste: Prächtiges Jump'n'Run mit den Knuddel-Toons aus der Spielberg-Produktion.



Das Action-Basketball "NBA: In the Zone" setzt auf 3D-Optik (im Bild die Arcade-Version).

8-BIT REPLAY

DER 16-BIT-VORREITER



MATTEL INTELLIVISION
Hersteller: Mattel Electronics, USA
Erscheinungsjahr: 1979
Erstes Spiel: Auto Racing
Spieleentwicklung bis: 1990
Anzahl der Spiele: zirka 130
Technisch hochkarätige Konsole mit breitem Zubehör-Spektrum und tollen Sportsimulationen.

INTELLI-VISION

Wie bei vielen Produkteinführungen in den USA üblich, wurde Mattels "Intellivision" (Kurzform für "*Intelli*gent Tele*vision*") 1979 in einigen Städten erfolgreich getestet, ehe es 1980 schließlich in gesamt Nordamerika ausgeliefert wurde. In wenigen Monaten konnte Mattel um die 200.000 Grundgeräte verkaufen (insgesamt wurden rund drei Millionen Intellivision-Konsolen im Lauf der nächsten zehn Jahre abgesetzt), der Spielzeug-Konzern war mit seiner "Electronics"-Abteilung sehr zufrieden.

So kam es nicht von ungefähr, daß bereits im ersten Jahr eifrig Zubehör-Pläne geschmiedet wurden. Ähnlich wie CBS ihr Colecovision, wollte auch Mattel das Intellivision Anfang der 80er Jahre zum heimischen Multimedia-Computer ausbauen. Neben dem tatsächlich ausgelieferten Musik-Keyboard (leider nur eine passende Cartridge verfügbar) und dem innovativen Sprachmodul (immerhin von fünf Titeln genutzt) war auch eine Computer-Tastatur mit Kassetten-Rekorder geplant. Letztere wurde kurzzeitig in einigen Regionen der USA angeboten, jedoch niemals großflächig dem Handel anvertraut.

Das verwirrende Zubehörangebot fürs Intellivision gipfelte darin, daß in einzelnen Ländern unterschiedliche Ausbaustufen angekündigt waren. So hat man in Deutschland eine Tastatur für das Original-Intellivision beworben, während in den USA das Computer-Ausbauset für eine neue Intellivision-Generation entwickelt wurde.



Der Erfolg des Intellivision war also nicht auf die Peripherie zurückzuführen, sondern gründete auf der fortschrittlichen Technik und Grafikdarstellung des Grundgerätes. Im Vergleich zum technisch veralteten Atari VCS 2600 protzte das Mattel-System mit einer hohen Auflösung von 192x160 Bildpunkten, dreistimmigen Melodien und seinem bärenstarken 16-Bit-Hauptprozessor 8088. Auch die Spiele-Palette trug ihren Teil dazu bei, daß das Intellivision bis zur Einführung des Colecovision als technisch beste Konsole vermarktet werden konnte. Die hauseigenen Module waren grafisch exzellent, den drastischen Unterschied zwischen VCS- und Intellivision-Optik machten die Titel von Imagic deutlich ("Atlantis", "Demon Attack"), die auf beiden Systemen veröffentlicht wurden. Überhaupt mauserte sich Imagic zum hochwertigsten Spiele-Anbieter fürs Intellivision: Sie setzten ihre Hits nicht nur erstklassig um, sondern produzierten ein halbes Dutzend ausgezeichnete Exklusiv-Titel für die Mattel-Konsole ("Safe Cracker", "Beauty & the Beast").

Bis sich jedoch Imagic entschloß, das Intellivision so intensiv zu unterstützen, mußten die Original-Mattel-Titel den Weg ebnen. Insbesondere die bahnbrechenden Sportsimulationen überzeugten die US-Spieler: Erstmals waren nicht viereckige Klötzchen im Fußball-Tor oder auf dem Basketball-Platz, sondern putzig animierte Figürchen jagten dem Ball hinterher. Mattel bot seinerseits die beste und umfangreichste Sportspiel-Palette im Konsolen-Universum an: vom Modul-Motodrom über Pferderennen bis hin zu den traditionellen Massen-Sportarten. Neu war auch, daß sich Mattel die Lizenz der jeweiligen Profi-Organisation (NBA, NFL, NHL) besorgte, um den Titel besser vermarkten zu können. Allerdings hatten viele Module einen entscheidenden Nachteil: Man konnte sie nur zu zweit spielen, Computer-Gegner wurden erst später hinzuprogrammiert.

Im Lauf der Zeit bekam jedoch auch Mattel die aufstrebenden Heimcomputer zu spüren und verschwand trotz einer starken Spiele-Bibliothek (u.a. mit den ersten Action-Adventures auf "Dungeons & Dragons"-Basis) langsam, aber sicher in der Versenkung. Das optisch aufgepeppte, jedoch technisch identische Intellivision II (1982 in den USA eingeführt) konnte daran nichts ändern. Eine wirklich neue Konsole mit hochauflösender Grafik, eingebautem Sprach-Synthesizer und Sechs-Kanal-Sound, die als Intellivision III 1983 der Presse vorgestellt wurde, kam nie mehr auf den Markt. Dagegen wurde in Deutschland kurzfristig das Intellivision-kompatible Computersystem Aquarius vertrieben.

Mattel verkaufte die Intellivision-Rechte schließlich an INTV, die bis in die späten Achtziger noch Grundgeräte sowie einige Spiele-Neuheiten anboten. Erst als INTV 1991 auch für andere Konsolen (u.a. das NES) Spiele entwickelte, wurde der Intellivision-Service komplett eingestellt. *mg*

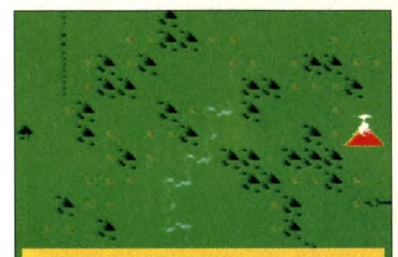


Microsurgeon: Spektakulärer Kampf gegen Viren im menschlichen Körper.

DIE BESTEN SPIELE	
Advanced Dungeons & Dragons	Erstes Action-Adventure mit D&D-Lizenz. Erfolgreich fortgesetzt mit "AD&D: Treasure of Tarmin".
Atlantis	(Imagic) Grafisch überaus pompöses Actionspiel (Fortsetzung zu "Cosmic Ark" / nur VCS).
Auto Racing	Autorennen aus der Vogelperspektive: Spannender Wegbereiter für "Indy 500" und "Micro Machines".
Microsurgeon	(Imagic) Interaktiver Biologieunterricht: Ungewöhnliches Actionspiel im menschlichen Körper.
NASL Soccer	Exemplarisch für die grafisch und spielerisch besten Sportsimulationen jener Zeit.



Burgertime: Tolle Umsetzung des Self-Made-Hamburger-Automaten



Advanced Dungeons & Dragons: Frühes Action-Adventure mit Lizenz zum Grübeln.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich **nicht** gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 7/95

VERGRIFFEN!

VERGRIFFEN!

VERGRIFFEN!



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

Jetzt wissen wir Bescheid: Unter den Antworten unserer Leser-Befragung in MAN!AC 4/95 wurden 1500 Bögen ausgewertet: 80 Prozent unserer Leser besitzen ein Super Nintendo, knapp die Hälfte ein Mega Drive, jeweils knapp ein Fünftel schwören auch auf Mega CD und 32X, dahinter rangieren Neo Geo (neun Prozent), Jaguar und 3DO (je sechs Prozent). Das Ultra 64 wollen sich 60 Prozent kaufen, über die Hälfte wartet auf eine Playstation. Mit dem Virtual Boy liebäugeln fünf Prozent unserer Leser.

Saturn vs. U64

Eigentlich bin ich mit der MAN!AC ganz zufrieden, abgesehen davon, daß Ihr für meinen Geschmack ein bißchen Sega-feindlich seid. Außerdem finde ich es nicht gerecht, wenn die Aussagen von Programmierern den Konsumenten beeinflussen (MAN!AC 7/95 Seite 42/43). Es sieht schon fast so aus, als würden die Programmierer auf das Ultra 64 warten und erst dann loslegen. Ich kann nicht verstehen, wieso sie nicht auf den erhältlichen Systemen losprogrammieren ohne auf den Nintendo-Nachzügler Rücksicht zu nehmen. Außerdem glaube ich, daß das Ultra 64 gar nicht so gut wird, da ein mit 33 MHz getakteter 64-Bit-RISC-Chip zu langsam ist, um "True Color"-Grafiken in Echtzeit bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln zu animieren.
Dem Ultra 64 wird viel zu viel Bedeutung beigemessen. Auch wenn die Software am Anfang toll sein sollte, wird bis dahin auch die Konkurrenz absolute Toptitel aufweisen können. Dann ist man mit einer Multimedia-CD-Konsole besser bedient. Der Nintendo-Preisvorteil spielt dabei keine Rolle: Mit nachgekauftem CD-ROM wird das U64 so teuer wie eine vollwertige CD-Konsole.
Da Namco auch für den Saturn Spiele produziert und "Ridge Racer" auch für den Saturn erscheint, aber "Daytona" und "Virtua Fighter" niemals für die Playstation kommen, ist man mit dem Saturn am besten bestückt; wenn man bedenkt, daß bisher erst zwei der acht Prozessoren benutzt wurden, ahnt man zu welch einer Leistung der Saturn fähig ist. Und noch etwas: Der Saturn besitzt wie das Mega Drive einen Modulschacht womit man ihn theoretisch aufrüsten kann. Folglich braucht man sich um die Zukunft keine Sorgen zu machen.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Wir halten es für wichtig, daß "die Aussagen von Programmierern den Konsumenten beeinflussen". Denn wer versteht schon mehr von Spielspaß und Technik als die Kreativen hinter den Computer- und Videospielen? Außerdem glauben wir, daß es auch für Euch nützlich ist, wenn Ihr erfahrt, was die Pixel-Künstler und Code-Zauberer von der neuen Konsolengeneration halten.
Wir hoffen, die technischen Angaben zur Ultra-64-CPU (33 MHz Taktfrequenz) und die Aussicht auf ein Saturn-"Ridge Racer" hast Du nicht aus der MAN!AC – nach unseren aktuellsten Informationen ist beides falsch.
Ob der Kunde lieber eine Multimedia-Konsole (wie Du sie in Saturn und Playstation siehst) oder eine reine Spielemaschine haben möchte, wird sich in den nächsten Monaten zeigen. Wir glauben, daß für beide Ansätze ein Markt vorhanden ist – wenn die Preise stimmen.

Musik...2...3...4

Erstmal ein großes Lob! (...) Ich habe wahnsinnig viele Ideen für ein bzw. mehrere Videospiele und schon einige Storyboards, Charaktere und Levels gepinselt. Doch wohin damit? Hat es Sinn, wenn ich die Konzepte an irgendeine Software-Firma schicke? Ich bin leider erst 15.
Ein paar allgemeine Fragen: Wird sich Shiny Entertainment auf irgendeine Konsole spezialisieren?
Kann es sein, daß einmal ein Spiel auf CD mit dem Soundtrack einer bekannten Band erscheint? Beispielsweise ein neues "Sonic" mit Rave von Scooter oder "Street Fighter" von Bodycount? Das wäre bestimmt cool. Ist ein Spiel mit Ice T als Hauptfigur geplant?

Maxx Brandl, Büchlberg

Shiny Entertainment wird sich nicht ausschließlich auf ein System konzentrieren, sondern verschiedene Konsolen unterstützen. Ultra-64- und Playstation-Spiele sind sicher, da Shiny-Boß David Perry als Sega-Fan gilt, können wir auch auf Saturn-Spiele hoffen. Letztendlich wird die Firmen-Mutter Interplay ein Wörtchen mitreden. Bislang unterstützt Interplay jedes bekannte Next-Generation-Format.
Daß kommende CD-Spiele teilweise mit dem Soundtrack einer bekannten Band unterlegt sind, halten wir für sicher. Schwierig ist jedoch die Zielgruppenbestimmung. Wieviele "Street Fighter"-Spieler taugen als potentielle Bodycount-Fans oder umgekehrt? Ein Spiel mit dem Ice-T-Rap ist unseres Wissens nicht geplant.
Deine Spielkonzepte an den Mann zu bringen, wird nicht leicht: Die Firmen sind eher an Programmen, als an seitenlanger Theorie interessiert. Besprich die Ideen erst einmal mit jemandem, der etwas von Technik und Programmierung versteht, bevor Du an verschiedene Hersteller herantrittst.

Automatenschrott

Euer Next Generation-Report ist bis jetzt gut gelungen und sehr interessant. Man muß kein Hellseher sein, um zu kapieren, daß Nintendo mal wieder die große Kohle machen wird, sowohl mit dem Ultra 64 als auch mit dem Virtual Boy. Ich schließe mich dem Brief von RJay an: Sega und Sony sollten einsehen, daß man mit aufgewärmtem Automatenschrott nicht Marktführer wird. Auch wenn es unter den Saturn- und Playstation-Spielen gute Titel gibt, wird der Innovationspreis wohl wieder an Nintendo gehen. Für mich sind Spiele wie "Virtua Fighter" und "Ridge Racer" bestenfalls "Alibi-Innovationen". Aber das nächste Miyamoto-Spiel kommt bestimmt.
Genug palavert. Spielt Ihr in Eurer Freizeit auch noch etwas anderes als Konsolen-Spiele? Ich vermute Euren Geschmack zwischen ordinären Brett- und genialen Rollenspielen. Meine eigenen Favoriten sind DSA, Shadowrun, AD&D und neuerdings auch "Earth Dawn". May the force be with you!

Ruben Kaufmann, Steffenberg

Aufgewärmter Automatenschrott? Seit "Pong" und "Pac-Man" kommen einige der wichtigsten Spielideen aus der Spielhalle. "Ridge Racer" und "Virtua Fighter" setzen diese Tradition nach unserer Ansicht sehr schön fort. Über den von Dir vorhergesehenen Virtual-Boy-Erfolg kann man geteilter Ansicht sein, mit der Einschätzung des MAN!AC-Rollenspiel-Geschmacks liegst Du aber völlig falsch. Martin, Andreas und Olli haben noch nie einen sechsseitigen Würfel in den Hand gehabt, während Winnies letzter "AD & D"-Held in den späten 80er Jahren von den eigenen Party-Kollegen gemeuchelt wurde. Lediglich Robert frönt dem Rollenspiel auch jenseits des Bildschirms. Seine Favoriten sind "Street Fighter" und "Rifts".

FIFA-Fanatiker

Für uns, die 3DO-Fangemeinde Bamberg, seid Ihr die beste Videospielzeitschrift. Aktuell, übersichtlich und mit Spielbewertungen, auf die man sich verlassen kann. Da wir 3DO-

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- *In Bezug auf Spiele sind Ultra 64, Playstation und Saturn leistungsfähiger als PCs, selbst wenn diese ab Herbst mit dem spielfreundlichen "Windows 95" laufen.*
- *Die Playstations für Japan, USA und Europa werden untereinander nicht kompatibel sein. Dafür erscheinen die besten Spiele aus Fernost und den USA schnell auch in Europa-Versionen (und umgekehrt).*
- *Psygnosis-, Sony- oder Namco-Spiele wie "Wipe Out", "Lemmings 3D" und "Ridge Racer" werden nicht für das Ultra 64 erscheinen.*
- *Der 3DO-Nachfolger (M2 bzw. Bulldog), soll Ende des Jahres als Steck-Adapter und wenig später als eigenständige 64-Bit-Konsole auf den Markt kommen.*
- *Neue Abenteuer um den Kampfroboter Turrican sind momentan nicht geplant. Factor 5, die für die meisten 16-Bit-Versionen zuständig waren, arbeiten an diversen Projekten für Playstation, U64 und Virtual Boy.*

Fans in letzter Zeit ziemlich verunsichert wurden, haben wir ein paar Fragen an Euch:

Was ist mit "FIFA 96" für das 3DO? In MAN!AC 6/95 wurde es angekündigt, sodaß sich ein paar Kumpels sofort ein 3DO bestellt haben. Seitdem haben wir davon jedoch nichts mehr gelesen.

Was ist mit dem 3DO-"PGA Tour Golf"? Vor über einem Jahr angekündigt, soll es nun nur noch für Saturn und Playstation erscheinen.

Wird EA das 3DO M2 unterstützen? Welche Spiele sind geplant?

Schönen Gruß an Trip Hawkins und an EA. Sollte, aus welchem Grund auch immer, kein "FIFA 96" für das 3DO erscheinen, brauchen sich die Herren nicht zu wundern, wenn wir unsere 3DOs in Zahlung geben und Saturn oder Playstation kaufen. Alle 3DO-Besitzer, die wir kennen, haben sich ihre Konsole wegen der Spitzenspiele von Electronic Arts gekauft.

Stefan Hess, Bamberg

Auf der e3-Messe in Los Angeles hat Electronic Arts den Eindruck vermittelt, daß sie künftig großen Wert auf Saturn- und Playstation-Entwicklungen legen. Allerdings läßt man die 3DO-Besitzer nicht im Stich: Viele Neuheiten sind auch für den Multiplayer in Arbeit. Daß "FIFA Soccer 96" vorläufig nicht fürs 3DO angekündigt ist, liegt wohl daran, daß man die Fans bereits mit einer hervorragenden Fußballsimulation beglückt hat und die 32-Bit-Konsolen von Sony und Sega noch ohne EA-Kick dastehen. Dafür ist "NHL 96" zunächst exklusiv fürs 3DO in der Mache.

Ob Electronic Arts auch den 3DO-Nachfolger "Bulldog" unterstützen wird oder welche Spiele für die angekündigte 64-Bit-Konsole erscheinen sollen, ist noch nicht klar.

Nicht jeder MAN!AC-Leser ist mit unserer 3DO-Berichterstattung einverstanden: H.-R. Nenke aus Berlin fragte uns zum Beispiel, woher wir wissen, daß "Lemmings 3D" auf der Playstation besser als auf anderen Systemen aussehe oder "Heart of Darkness" nicht für das 3DO erscheint. Grundsätzlich: Solche Aussagen werden nicht "spekuliert" (wie Hans-Robert argwöhnte) sondern stammen aus gesicherter Quelle, von Programmierern oder zuverlässigen PR-Beauftragten der jeweiligen Hersteller.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Earthworm Jim", © Shiny Entertainment
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

HERO

Kaum ein Spiel wird so ausdauernd umgesetzt wie die legendäre Knobelei um die "Lemmings". Den Startschuß für den selbstmörderischen Stamm der possierlichen Wuschelköpfe gaben die englischen Entwickler DMA-Design und der Hersteller Psygnosis 1990 auf dem Amiga. Bis zu diesem Zeitpunkt war Psygnosis für technisch hochkarätige Computerspiele wie "Shadow of the Beast" bekannt, DMA-Gründer Dave Jones erfand mit "Blood Money" wiederum eines der schwersten Ballerspiele der Software-Geschichte. Nach geschickter Streuung einer 20-Level-Demo-Disk verbreitete sich das neuartige Denkspiel wie die Lemminge und zählt noch heute zu den erfolgreichsten Computerspielen aller Zeiten. Zu Recht: Anstatt in exzessive Vorspänne und opulente Grafiken zu investieren, setzte man auf ein völlig neues Spielprinzip mit hohem Suchtfaktor: Eine quiekende Winz-Sprite-Horde watschelt mit beschwingtem Schritt und wehendem Moss-Toupet in eine Falle nach der anderen. Intelligenz oder gar Eigeninitiative ist den Kerlchen fremd. Als Lemmings-Hirte habt Ihr alle Hände voll zu tun, die unbeirrbar in Blickrichtung voranstrebenden Herde über Talent-Icons zu koordinieren. Um den Troß (oder ein Dutzend verwirrter Splittergruppen!) sicher zum Level-Ausgang zu lotsen, weist Ihr einzelnen Lemmingen unterschiedliche Fähigkeiten zu: Während die einen mit der Spitzhacke Mauerbreschen schlagen, stürzen sich andere todesmutig mit aufgespanntem Regenschirm in den nächsten Abgrund, werkeln an einer provisorischen Brücke oder schicken die Kollegen in eine neue Marschrichtung.

Lemmings

1990	Lemmings (Amiga, PC)
1991	Oh No! More Lemmings (Amiga, PC)
	Xmas Lemmings '91 (Amiga, PC)
1992	Lemmings (SNES, MD)
1993	Lemmings (NES, Master System, Game Boy, Game Gear)
	Lemmings 2: The Tribes (PC, Amiga)
1994	All New World of Lemmings (PC, Amiga)
	Lemmings (3DO)
	Lemmings 2: The Tribes (Super NES, Mega Drive)
	Xmas Lemmings '94 (Amiga, PC)
1995	Lemmings (CDi)
	Lemmings for Windows (PC)
	Lemmings 3D (Playstation, PC)
1996	Lemmings Play Paintball (Playstation, Saturn, PC, Macintosh)


Einen ersten Vorgeschmack auf die 3D-Lemminge der nächsten Konsolengeneration bietet Euch der 3DO-Vorspann.



"Lemmings 2: The Tribes": Vor der nächsten Rettungsaktion werden den Stammesgenossen unterschiedliche Fähigkeiten zugewiesen.



Klassisch: Die "Lemmings"-Umsetzungen für CD-i und 3DO entsprechen auch optisch Amiga- und PC-Versionen.


Flink versetzt seinen Psygnosis-Kollegen einen erbosten Fußtritt: Nach vermurkstem Zauber hüpfen die Lemminge aus dem Hexenkessel.

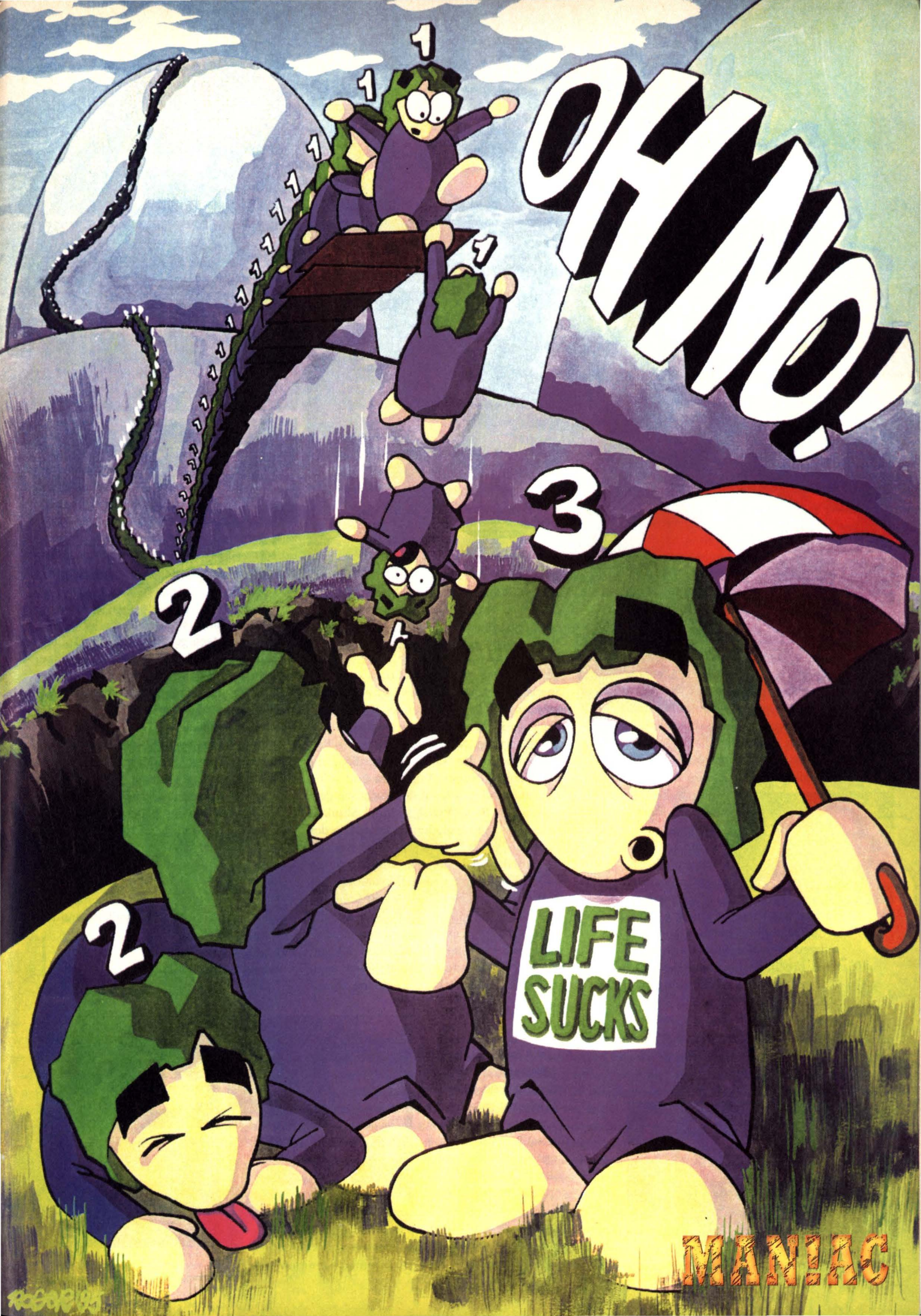
Überzählige Wanderer werden nach obligatorischem Countdown in schillernde Pixel zerblasen – allein für diesen Sterbe-Algorithmus verdienen sich die Programmierer einen Orden. Der Mega-Hit wurde für den PC und alle gängigen Konsolen umgesetzt. Abgesehen von den Vorspännen blieb man auch in den Versionen für 3DO und CD-i der zweckmäßigen Spielgrafik und den knubbligen Mini-Akteuren treu.

Nach einer Zusatzdiskette und einer Weihnachtsedition erschien 1993 die Fortsetzung: In "Lemmings 2: The Tribes" lehrte DMA dem wißbegierigen Spieler mit unterschiedlichen Lemming-Trachten lemmingsche Stammeskultur. Die Garderobe eines Lemmings hat direkten Einfluß auf seine Talent-Wahl: Während geflügelte Ikarus-Lemminge mit Ventilatorgebläse durch den Level brettern, durchlöchern Fechter die Hindernisse mit ihrem Degen. Die feschen Kostüme und neue Fähigkeiten geben dem Klassiker zwar mehr optischen Charme, es fehlen aber echte Innovationen. Der Titel verkaufte sich gut, konnte aber nicht an den durchschlagenden Erfolg des Originals anknüpfen.

Neben einer neuen Weihnachtsedition mit Zusatzleveln erschien 1994 "All New World of Lemmings", der inoffizielle dritte Teil. Wieder hetzte der Spieler nach dem selben Prinzip seine kostümierte Meute dem Ausgang entgegen.

Um die gewinnträchtigen Nager vor dem Aussterben zu bewahren, beauftragte Psygnosis die DMA-Aussteiger Clockwork Games mit der Entwicklung einer zeitgemäßen Fortsetzung: "Lemmings 3D" erscheint Ende des Jahres für PC und Playstation und soll die "Lemmings"-Sucht mit Rundum-Optiken und spielerischen Neuerungen wieder in Schwung bringen. Für 1996 plant Psygnosis die isometrisch dargestellte Gotcha-Hatz mit "Lemmings Play Paintball" für PC, Macintosh, Playstation und Saturn sowie einen noch namenlosen Plattform-Hüpfer.

Wegen ihrer großen Popularität huldigte Psygnosis den Erfolgs-Pummeln mit Gastauftritten: Während sie im Mega-Drive-Jump'n'Run "Galahad" den Titelhelden in einem Bonuslevel überrennen, springen sie Psygnosis' Zauberlehrling "Flink" bei einer falsch zusammengerührten Hexen-Brühe aus dem Zauberkessel entgegen. *rb*



OH NO!
1
3
2
2
LIFE SUCKS
MAN!AC

ASIAN CINEMA











Nachdem Taishi dem Alien-Angriff entkommen kann (links), findet er in Maria (oben) eine erwachsene Vertraute. Doch Nazi-Bösewicht Colonel Shinkai ersinnt eine List: Mit einer Doppelgängerin von Maria überlistet er Taishis Straßen-Bande und sackt die geheimnisvolle Schachtel des Vaters ein.

Tenchi Muyo

Nach der Befreiung durch den vertrottelten Tenchi Masaki entpuppt sich ein legendärer Dämon als die magiebegabte Raumpiratin Ryoko, die den Teenager durch ihr hitziges Gemüt in übernatürliche Katastrophen verstrickt. Die Ankunft intergalaktischen Hochadels verwandelt die Nippon-Idylle in ein Tollhaus: Zwei Prinzessinnen suchen ihren Halbbruder Yosho, der vor sieben Jahrhunderten Ryokos Verfolgung aufnahm. Schrille Charaktere wie ein zum Raumschiff transformierendes Katzen-Karnickel, der orgelfanatische Obermotz Kagato, abgedrehte Non-Stop-Gags und halsbrecherische Anime-Action verhalfen der sechsteiligen Funny-Serie in Japan zum Kultstatus. Pioneer bannte je zwei englische 25-Minuten-Episoden auf eine PAL-Kassette. *rb*





ANIME

Kishin Heidan 1

Oktober 1941: Die Kishin Corps sind eine Spezial-Einheit, die der Alien-Invasion Einhalt gebieten soll. Ihre Waffe ist der Mech Kishin, der von einem außerirdischen Soldaten entwickelt wurde. Neben den Außerirdischen treiben auch die Nazis auf der Erde ihr Unwesen: Professor Takamura und seine Familie befinden sich auf der Flucht vor dem grausamen Nazi-Oberst Colonel Shinkai. Grund ist eine revolutionäre Erfindung des Professors, die er in einer schwarzen Box versteckt hält. Doch auf dem Weg durch die Mandschurei werden alle Befürchtungen des Professors Realität: Eine Einheit Soldaten stoppt den Zug und dringt in das Abteil des Professors ein. Auch die geheimnisvolle Aliens gieren nach der Schachtel und nehmen den Zug ins Kreuzfeuer. Der Professor kann im letzten Augenblick die Erfindung an seinen Sohn Taishi weiterreichen, der im "Aliens-gegen-Mech-gegen-Nazis"-Gewühl entkommt. Taishi lebt fortan auf ständiger Flucht. Eine Clique Straßenkinder hilft ihm die Erfindung seines Vaters zu beschützen, verliert sie jedoch am Ende der ersten Teils an Coronel Shinkai.

Die siebenteilige Serie "Kishin Heidan" basiert auf einem Roman von Masaki Yamada und empfängt Euch mit düsteren Optiken: In dem Anime der unteren Preisklasse erwarten Euch zwar nur teilanimierte Bilder – muffige Nazi-Bunker, kahle Herbst-Landschaften und die verschlungene Story schaffen jedoch eine geheimnisvoll-unbehagliche Atmosphäre. Der einstündige Pilotfilm "Mission Call for Kishin Thunder" beeindruckt mit ausgefallenem Mech-Design und dichter Handlung und läßt uns gespannt auf die Fortsetzung warten. *oe*



Muster von ACOG, Tel. 02626/1320, ab 12 Jahren, 60 Minuten, englisch.

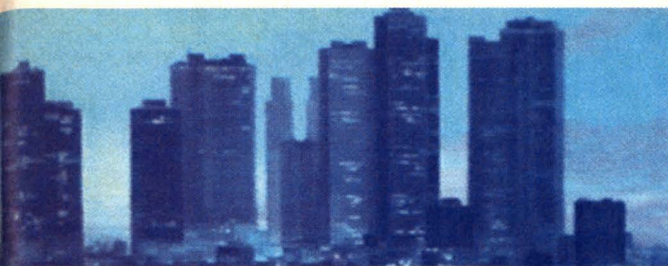








Armer Taishi: Nachdem seine Eltern bei einem Überfall auf einen Zug getötet wurden, lebt der junge Waisen-Schlingel bei einer Clique elternloser Kinder (oben). Doch Aliens und Nazis sind ihm auf der Spur (unten): Um die schwarze Box mit der revolutionären Erfindung seines Vater zu ergattern, schrecken die Scharlatane vor nichts zurück.









Blutiger Einstand für den Spezialeinheit-Neuling Angel (rechts oben): Gleich beim ersten Auftritt rettet Angel ihrem Macho-Kollegen Raiden das Leben. Die hinterhältige Terroristen-Sekretärin klatscht sie mit drei gezielten Schüssen an die Wand (links). Angels Agenten-Kollegen (oben) folgen dem Dienstplan und halten sich aus Heldentaten heraus.

ANIME

Angel Cop 1

Ende des 20. Jahrhunderts ist Japan zur potentesten Wirtschaftsmacht herangewachsen. Doch mit der Vorherrschaft kommt auch der Neid: Finstere Terror-Banden treiben im futuristischen Tokyo ihren Schabernack. Sprengstoff-Attentate und Entführungen sind an der Tagesordnung. Aus diesem Grund formierte die Regierung die Special Security Forces, eine rüstige Spezial-Einheit, die terroristische Schandtaten vereiteln soll. Das jüngste Mitglied ist die wohlproportionierte Agentin Angel, die stoisch ihrem Leitspruch "I am Angel, but I can also be a bitch – when I want to!" folgt. An der Seite des Revolverhelden Raiden jagt sie den Terroristen-Verein Red May, deren angeblicher Führer kurz vor seiner Verhörung ihrer Obhut entschlüpfen kann. Die hektische Verfolgungsjagd führt unsere Helden über mehrere Leichen zu einer finsteren Gestalt, die sich urplötzlich in Luft auflöst. Wer ist der geheimnisvolle Verschwindibus, und was hat er mit Red May zu schaffen? Die Antwort gibt vielleicht schon der zweite Teil des düsteren Thrillers.

"Angel Cop" bietet geballte Action: Selten erlebt Ihr in knapp 30 Minuten soviele Schießereien, Explosionen und Blutspritzer. Fetzige Verfolgungsjagden mit rasender Kamera befriedigen die Action-Gier jedes Anime-Fans. Split-Screen-Effekte und eine imaginäre Kamera ohne Tiefenschärfe verwöhnen FX-Liebhaber. Mit versteckten Hinweisen und plötzlichen Wendungen hält Euch der Action-Thriller auch geistig auf der Höhe - wer nur dumpfe Schießereien sucht, liegt mit "Angel Cop" falsch. In den grauen Straßenschluchten von Tokyo steckt genug sozialer Sprengstoff, um die restlichen fünf Folgen mit satten Ballereien und einer verzwickten Story zu füllen. *oe*

Muster von ACOG, Tel. 02626/1320, ab 18 Jahren, 28 Minuten, englisch.







Ohne Tiefenschärfe: Während Ihr den Terroristen im Vordergrund scharf erkennen könnt, bleibt Raiden verschwommen.

Comic: Orion

Masumune Shirows 272 Seiten starke Comic-Schwarte "Orion" erschien beim US-Verlag Dark Horse und orientiert sich an bizarren Steam-Punk-Epen wie "Final Fantasy". In unserer Vergangenheit dominiert das auf Atlantis residierende Yamata-Imperium die Erde. Magische Wissenschaften fördern die technische Revolution und sollen die Welt durch ein gewagtes Experiment von negativem Karma reinigen. Beim Versuch, die Beschwörung des Cthulu-ähnlichen Karma-Vernichters zu verhindern, rufen die Anhänger des Fuze-Clans die destruktive Hauptfigur auf die Erde: Der Kriegsgott Susano Urbatos schreitet ein, verhindert die Apokalypse, schleift aber nebenbei das Imperium. Shirow begeistert einmal mehr mit detailverliebten Bildern und herrlich wirrer Handlung: Susanos Ausführungen treiben selbst Diplom-Okkultisten in den Wahnsinn, die irrsinnigen Charaktere strapazieren das Zwerchfell. *rb*



Anime als Videospiel

Während die Anime-Vorlage der Mech-Schlacht "Patlabor" erst jetzt Europa gelangt, dürft Ihr Interbec's 12 MBit-starke Super Nintendo-Umsetzung schon seit letztem Jahr als Import-Modul begutachten: In dem Action-Strategie-Mix besteigt Ihr in verschiedenen Szenarien einen von zwei Mechs, die Ihr im Laufe des Spiels unterschiedlich aufbauen könnt. Solange es Eure Batterie erlaubt, dürft Ihr auf dem Schlachtfeld beliebig umherstampfen. Nähert sich der Feind, greift Ihr per Knopfdruck an: Mit harten Tritten, Schlägen oder Salven aus der Bordkanone dezimiert Ihr die Energie-Vorräte Eures Gegners, bis dieser dampfend in sich zusammenbricht. Nach jedem Schlag benötigt Euer Mech eine Erholungspause, in der Ihr am besten das Weite sucht. Euch regeneriert und gut erholt zurückkehrt. Für Treffer, Abwehren und Ausweichen erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr die Eigenschaften Eures Mechs verbessert. Drei Spielstände könnt Ihr per Batterie speichern. Trotz der japanischen Bildschirm-Texte durchschaut Ihr die Menüs von "Patlabor" schnell, und einer heiteren Mech-Schlacht steht nichts im Wege. Dank der Action-Elemente ist der Spielablauf flott, langwierige Computerzüge bleiben aus. "Patlabor"-Fans sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren. oe



Ist die Mech-Batterie leer, könnt Ihr Euch nicht mehr bewegen und müßt warten, bis der Gegner in Eure Reichweite kommt.



Alle Aktionen sind animiert: Je nach Reaktion des Gegners (Ausweichen, Abwehren) werden andere Szenen eingespielt.

LASER CINEMA

VIDEO-CD
Das Kartell



Wenn's Ärger gibt, ist Berufs-Patriot Jack Ryan zur Stelle: Als stellvertretender CIA-Direktor verschlägt's ihn diesmal nach Kolumbien. Nachdem ein enger Freund des US-Präsidenten grausam ermordet wird, sinnt das amerikanische Oberhaupt auf Rache. Ohne Genehmigung des Senats und ohne Ryan zu informieren, beauftragt er dessen CIA-Kollegen Ritter mit der Durchführung einer illegalen Kampfmission im kolumbianischen Dschungel – seine Elite-Einheit räuchert Drogenlabors aus und beseitigt einen Großteil der Kartell-Bosse. Die Ereignisse spitzen sich zu, als Ryan hinter die Machenschaften seines Kollegen kommt. Mittlerweile hat der Berater des Präsidenten einen Deal mit den Verbrechern ausgehandelt und verrät den Standort des amerikanischen Trupps – Störenfried Ryan wird jetzt sogar von seinen eigenen Leuten gejagt. In Kolumbien kommt's schließlich zum Showdown, in dem Ryan zur Befreiung der der US-Kämpfer ansetzt.
Nach "Roter Oktober" und "Patriot Games" liegt die dritte Verfilmung eines Tom-Clancy-Romans vor. Die Geschichte klingt spannend, wurde aber teils langatmig verfilmt. In den ersten 60 Minuten dümpeln Dialog-Szenen actionfrei vor sich hin, die Story wirkt unglaubwürdig und zusammengestückelt. Harrison Ford spielt ähnlich unmotiviert wie in "Patriot Games", die hübsche Anne Archer ist kaum zu sehen. Dafür ist die Bildqualität erstaunlich gut, die Surround-Effekte gar exzellent.



Das Kartell (Clear and Present Danger), PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Vollbild, 135 Minuten, ca. 50 Mark

LASERDISC
Platoon



Mit reichlich Verspätung erschien die Special Edition von Oliver Stones Vietnam-Drama "Platoon". Sollte Euch der extrem spannende und perfekt inszenierte Kriegsreport mit vielen hochkarätigen Jung-Mimen noch nicht genügend unter die Haut gehen, kommen die vielfältigen Zusatzinformationen gerade recht: Vom brutalen Training der Schauspieler bis hin zum Heimvideo eines Kameraden-Treffens mit Oliver Stones Vietnam-Mitstreitern fehlt dieser Special Edition nichts. Auch beim THX-Mastering des Films hat alles geklappt: Stones visuelles Talent kommt in farblich bestechenden Bildern der Zerstörung zum Tragen und auch die Surround-Boxen werden nicht geschont.
Platoon ist neben Coppolas "Apokalypse Now" der wohl beste und eindringlichste Film zum Thema Vietnam. Setzt Coppola mehr auf Abstraktion, besticht Stones Film durch schockierenden Realismus. Lediglich der hohe Preis der US-Imports trübt den Laserdisc-Genuß. *je*



Platoon – Special Edition, NTSC, drei Seiten CLV, eine Seite CAV, Letterbox (1,85 zu 1), Dolby Surround, THX, 120 Minuten, 120 US-Dollar

VIDEO-CD
Nackte Kanone 33 1/3

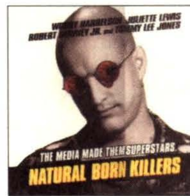


"Überwiegend brandneue Gags": Die optimistische Werbefloskel klingt verlockend, wird dem Recycling-Anteil jedoch nicht gerecht. Der dritte "Naked Gun"-Aufguß bleibt hinter den beiden Vorgängern zurück, Gastauftritte von Anna Nicole Smith und Raquel Welch steigern die Sehvergnügen, aber nicht den Unterhaltungswert. Einzig Priscilla Presley sorgt für tolpatschig-humorvollen Klamauk, der Rest ist oft niveau- & witzlos.



Die Nackte Kanone 33 1/3, PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 82 Minuten, ca. 40 Mark

LASERDISC
Natural Born Killers



Kultfilm oder Anstiftung zum Massenmord? Die Anklage gegen Medien und Sensationsgier der Zuschauer zeigt die pure Lust am Morden, vorgeführt von zwei jugendlichen Outsidern. Regisseur Oliver Stone zeichnet ein gewalttätiges Bild unserer Gesellschaft, wechselt ständig zwischen Schwarz-Weiß- und Farbbildern, TV-Mitschnitten und Rückblenden. Ein merkwürdiger Film in guter Bild- und Tonqualität.



Natural Born Killers, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, Letterbox (1,85 zu 1), Dolby Surround, 118 Minuten, 35 US-Dollar

LASERDISC
The Specialist



Der explosive Doppelpack Stallone & Stone verkommt trotz einem Dutzend zündender Actionszenen zum Papiertiger. Er redet zuviel, sie ist meist bekleidet: Der cineastische Rache-Feldzug profitiert vom glänzend aufgelegten Bösewicht James Woods, der den hilflos agierenden Sylvester "supercool" Stallone zum Komparsen degradiert. Bild- und Tonqualität der US-Laserdisc sind ebenso durchschnittlich wie der ganze Film.



The Specialist, NTSC, eine Laserdisc, CLV, Letterbox (1,85 zu 1), Dolby Surround, 110 Minuten, 35 US-Dollar

REISENDE IM DATENSTROM

Orientierungshilfen für den virtuellen Touristen.

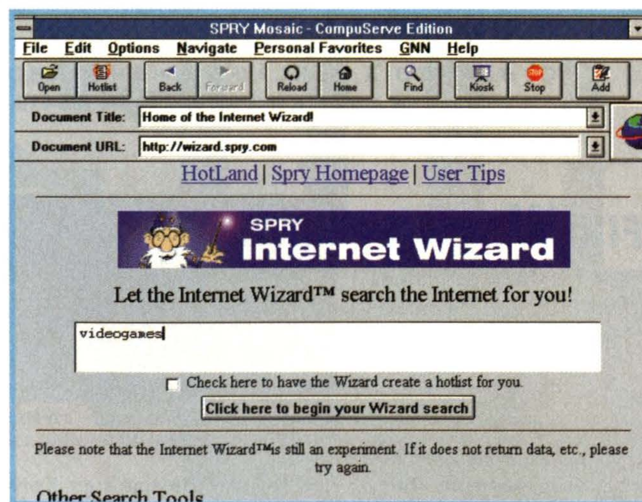
Wer nicht ziellos im Internet herumtreiben möchte, sondern der Antwort auf ein bestimmtes Problem nachspürt, benötigt Unterstützung durch flexible Hilfsprogramme. "Archie" ist der Name eines elektronischen Spürhundes, der sich auf FTP-Servern und die dort abrufbaren Daten-Schätze spezialisiert hat. Über 1400 Server rund um den Globus werden von Archie auf Tastendruck durchforstet. Das praktische Dienstprogramm ist in identischer Form weltweit erreichbar. Der deutsche Sitz befindet sich in Darmstadt und ist über "telnet archie.th-darmstadt.de" problemlos erreichbar. Für Infonauten, die einen Internet-Zugang über einen amerikanischen Provider haben, geht es unter Umständen noch flotter, wenn sie einen amerikanischen Archie-Host anwählen (z.B. archie.unl.edu). Ihr loggt Euch mit dem Paßwort "Archie" ein, sucht mit dem Befehl "FIND Dateiname" nach der gewünschten Datei und bekommt binnen Sekunden die exakte Adressen mit genauer Verzeichnisangabe des FTP-Servers.

Archie sucht jedoch nur Dateien. Wer hingegen nach allgemeinen Infos, Texten oder WW-Web-Seiten Ausschau hält, der wählt eine der komfortablen Web-Schnittstellen, die das Suchen im WWW zur vergnüglichen Datensafari machen. Mittlerweile gibt es zahlreiche Webseiten, die sich zu den verschiedensten Suchdiensten verzweigen. Eine gute Anlaufadresse in den USA ist "http://wizard.spry.com", auf deren Seite man ein komplettes Angebot vorfindet. Europäer wenden sich mit http://www.wu-wien.ac.at/infocenter/searchwww. html. an die Universität in Wien. Die Bedienung ist webtypisch einfach: Meist findet Ihr ein Eingabefeld, in das Ihr den Suchbegriff eingebt, und los geht's. Komfortablerweise bekommt man als Ergebnis oft eine weitere Seite geliefert, bei der man einfach auf die gefundenen Adressen klickt und dann direkt dorthin verbunden wird. Habt Ihr einen Suchdienst aufgespürt, ist es clever, diesen nach weiteren wählen zu lassen, um möglichst viele Quellen zur Verfügung zu haben. Web-Sucher haben meistens einprägsame Namen wie "Web-Spider", "WWW-Worm", "Web-Nomad" oder "Internet-Wizard". Stichworte wie "search" oder "catalog" helfen Euch weiter.

Die Suche nach Infos lohnt sich selbst nach den abwegigsten (englischen) Stichwörtern, da das weltweite Internet die skurrilsten Zeitgenossen und Hobbys beherbt. Praktischer und ökonomischer ist es jedoch, sich zuerst einmal darüber klar zu werden, was man eigentlich sucht: eine Datei, eine Newsgroup oder Buch-, beziehungsweise wissenschaftliche Texte. Für jede dieser Typen ist nämlich ein spezialisierter Suchdienst zuständig.

Entsprechende WWW-Seiten liefern meistens ausführlich kommentierte Gateways, also Verbindungsstellen, zu weiteren leistungsfähigen Internet-Suchdiensten wie Gopher, Veronica oder das Bibliothekensystem WAIS.

Geholfen wird Euch auch unter "http://www. yahoo.com/, wo Ihr den populärsten Online-Führer der Welt findet. Mehrere Millionen Zugriffe pro Woche beweisen, daß selbst Internet-Profis noch einen Führer brauchen. *mk*



Dem Internet- und WWW-Touristen bieten zahlreiche Suchdienste ihre Hilfestellung an. Im Bild links der "Internet-Wizard": Ruft ihn an & verratet ihm Euren Wunsch. Nachdem Ihr ihm ein Stichwort ins Textfenster getippt habt, durchsucht er das weltweite Datennetz nach Informationen zum gewünschten Thema.



NINTENDO UND ELECTRONIC ARTS IM WWW

Die Spieleindustrie drängt ins WW-Web. In Zusammenarbeit mit ihrer amerikanischen Hauszeitung "Nintendo Power" eröffnet Nintendo of America einen brandneuen Server, den Ihr unter http://www.nintendo.com erreicht. Neben den hübsch aufgemachten Infos zu verfügbarer Nintendo-Hardware und -Spielen, hält Euch Nintendo auch über kommende Produkte auf dem laufenden. Wer freilich exklusive Neuigkeiten zu Nintendos 64-Bit-Maschine erwartet ("Kommt ein 64-Bit-Zelda?"), dürfte enttäuscht sein, da es sich bei der Einrichtung um ein reines Werbemedium handelt, das lediglich bekanntgibt, was Ihr in der MAN!AC schon Monate zuvor gelesen habt. Zudem wird an den meisten Seiten noch gearbeitet.

Auch Electronic Arts verstärkt das Online-Engagment und lädt Euch nach dem FTP-Server (ftp.ea.com) nun auch auf eine attraktive Web-Seite ein. Unter der Adresse http://www.EA.com vergnügen sich Internet-Benutzer, die über einen superschnellen Luxus-Zugang verfügen, mit einem bildschirmfüllenden Grafik-Interface: Normal-User halten sich eher an das Text-Interface, das optional angeboten wird. Da sich das Online-Forum der EA-Tochter Origin (www.EA.com/origin.html) nach Eigenaussage über durchschnittlich 18.000 Zugriffe pro Tag erfreut, soll sich zu Spielekatalog (incl. Spieletips), PC-Demos, technischem Ratgeber und einem Multimedia-Firmenporträt, in Kürze eine Zeitschrift gesellen: Der "Point of Origin/Wireless"-Newsletter soll News und Infos zu allen Origin-Spielen, eine Leserbrief-Abteilung, Cartoons und Porträts von prominenten Spieleentwicklern enthalten. Das heißeste Feature ist eine Verbingung zur "Direct Sales"-Abteilung von EA: Online-Benutzer können sich damit direkt von der Web-Seite aus (und teils auch zu Vorzugspreisen) alle Spiele des Origin-Katalogs ins Haus bestellen.

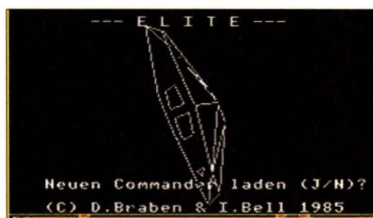


HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Grafik-Welten

Ein Pixel ist das kleinste grafische Element auf dem Bildschirm. Zur Definition jedes Pixels benötigt das Super Nintendo genau ein Byte. Jedem Pixel wird dabei nicht eine Farbe, sondern ein "Farbtopf" der Palette zugeordnet. Die Palette kann dabei jederzeit verändert werden. Um das Bild auszublenden, läßt der Programmierer alle Farbtöpfe langsam dunkler werden, anstatt die Bitmap wirklich zu verändern.

Nachdem wir in der letzten MAN!AC den Speicher Eurer Konsole untersuchten, knöpfen wir uns diesmal die Grafik vor. In traditionellen Spielen besteht die Grafik aus Zeichensätzen, Bitmaps und Sprites. Mit den Zeichensätzen zaubern die Programmierer Menüs, Statuszeilen und Textfenster auf den Bildschirm. Die Hintergrundgrafik ist als Bitmap **Pixel** für Pixel im Speicher abgelegt. Damit Ihr nicht immer vor dem gleichen Hintergrund spielt, ist die Bitmap für ein scrollendes Spiel größer als der Bildschirm und Ihr erblickt jeweils nur einen kleinen Ausschnitt. Laßt Ihr nun "Earthworm Jim" nach rechts laufen, wird der Ausschnitt verschoben. Anstatt ganze Bildschirminhalte umzukopieren, müssen nur wenige Register geändert werden. Damit hinter dem Plattform-Gebirge eine zweite Grafikebene (Wald, Himmel) vorbeizieht, unterstützen die meisten Konsolen "Parallax-Scrolling" – Segas Saturn z.B. zum Beispiel auf fünf Bildschirmen!





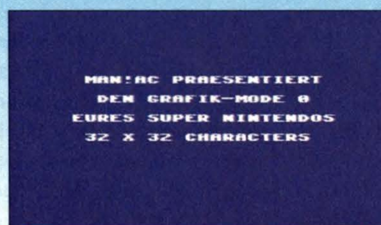
Werden wir heute mit Textur- und Polygon-Orgien verwöhnt (rechts: "Starblade"), mußten sich 8-Bit-Kosmonauten mit einfarbigen Vektor-Gleitern begnügen (links: C-64-"Elite" von 1985).

Mario oder Sonic selbst sind hingegen keine Bitmaps, sondern "Sprites",also kleine Grafik-Objekte, die frei über den Bildschirm verschoben werden. Beim Super Nintendo erreichen Sprites die Größe von 32 mal 32 Pixeln, auf der Playstation sind sie unbegrenzt groß. Damit sich Euer Held bewegt, werden viele modifizierte Varianten eines Sprites (Animationsphasen) gezeichnet, die im Spiel schnell ausgewechselt werden. Zusammen ergeben sie eine Animations-Sequenz, und Euer Held springt und ballert. Besonders große Gestalten, wie z.B. ein "Street Fighter", bestehen aus mehreren Sprites. Führt Ihr einen Schlag aus, bewegt sich oft nur das Arm-Sprite, während der Körper stillsteht. So wird Speicherplatz gespart.

Die neuen Konsolen beschäftigen sich jedoch statt mit Sprites vermehrt mit Polygonen: Mindestens drei Vektoren setzen sich zu einem Polygon zusammen, mehrere Polygone wiederum zu einem Raumschiff oder einem virtuellen Fighter. Da die Grafik in Echtzeit berechnet wird, spart man Speicherplatz, benötigt aber schnelle Hardware. Auf 8-Bit-Konsolen sind 3D-Abenteuer nur einschränkt zu realisieren. *oe*

Pixel x Pixel x Farben: Der Grafik-Modus

Jede Konsole unterstützt mehrere Grafik-Modi, die per "Bildschirm-Split" auch miteinander kombiniert werden können. Beim Super Nintendo sind es acht (Mode 0 bis 7), wobei der revolutionäre Mode 7 wohl der bekannteste ist. Jeder Modus unterstützt eine vorgegebene Auflösung und eine Zahl maximal darstellbarer Farben. Die Bildwiederholungsfrequenz beträgt 50 Hz. Leider kann Euer Fernseher nicht mehr als 256 Bildzeilen darstellen. Benötigt der Programmierer eine höhere vertikale Auflösung, muß er den "Interlace"-Modus einschalten. Im Interlace-Modus (dt.: "Zeilensprung") wird ein 512 Pixel hohes Bild in zwei Halbbilder mit jeweils 256 Zeilen aufgeteilt. Dabei bestehen die Halbbilder jedoch nicht aus der oberen und unteren Hälfte, sondern abwechselnd aus den geraden oder ungeraden Zeilen des Bildes. Das erste Halbbild besteht aus allen Ungeraden, das zweite aus allen Geraden. Statt 50 Bildern pro Sekunde wird jedes Halbbild nur 25 Mal dargestellt - die beiden Halbbilder wechseln sich ab. Deshalb könnt Ihr den (seltenen) Einsatz von Interlace an einem leichten Bildflimmern erkennen. Da das Super Nintendo nur eine vertikale Auflösung von 224 Zeilen besitzt, stellt es auch im Interlace-Modus nur 448 Zeilen dar, z.B. während des Unterwasser-Levels von "Axelay" oder zur Missions-Einweisung von "Desert Fighter", wo extrem viel Text auf kleinem Raum dargestellt wird.



Im Super-Nintendo-Grafik-"Mode 0" darf der Programmierer 32 mal 32 einfarbige Zeichen auf den Bildschirm schreiben.





Im "Mode 7" und mittels 3D-Chip zoomt und rotiert das Super Nintendo zwei Bitmap-Ebenen (links in "Super Mario Kart"). Andere Konsolen mit genügend Rechen-Power ahmen diesen Modus Software-mäßig nach (rechts "B.C. Racers" auf dem 32X).

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

TOUGHMAN CONTEST

MD

Neun verrückt-nützliche Paßwörter haben wir für Electronic Arts' kompromißloses Boxspiel "Toughman Contest" herausgefunden. Wählt dazu im Game-Setup-Menü die Funktion "Restore From Password" an und gebt einen der folgenden Codes ein:

Directors's Cut	
Kopflose Gegner & Maximum Blood	RUBE
Nuclear Waste Man	
Der Gegner erscheint neon-farben	NUCLEAR
Iron Man Mode	
Spielerfigur wird unsichtbar	MAXX
To the Death Mode	
Kein Zeitlimit, drei K.O. bedeutet Sieg	2LT
Stealth Mode	
Der Gegner ist komplett schwarz	FQSTER
All Moves On	
Alle Power-Punches ausführbar	MRBUCKEYE
Caffeinated Mode	
Spielgeschwindigkeit verdoppelt sich	HYPER
Whoop Ass Mode	
Schwerer geht's nimmer	SUPERG
Little Napoleon	
Der Gegner ist kleiner als normal	WEASEL

BATTLE FRENZY



In der Mega-CD-Version der Dungeon-Hatz "Battle Frenzy" sind viele Extras und Items versteckt, die Ihr nicht auf Anhieb findet. Wenn Ihr das Spiel ganz normal startet und an einer beliebigen Stelle Pause drückt, könnt Ihr folgende Joypadcodes eingeben:

Ihr bekommt den roten Schlüssel	▼ ▼ B C ▲ ▲
Ihr bekommt den gelben Schlüssel	▲ ▲ B C ▼ ▼
Luft-Reserve aufladen	C C B A ▼ ▼
Munitions-Reserve aufladen	B B B ▶ ▼ ◀
Level-Skip	▲ A ▲ A A ▼
Kanone	◀ B C ▼ ▼ ▶
Granate	▲ ▼ ▲ ▶ B C
Lock-On	A A ◀ ▶ ◀ ▶
Piercer	▲ ▶ ▼ ◀ ▲ ▶
Rapid	C ▲ ▲ ▶ ▶ A
Ricochet	◀ ▶ C A B ▶
Spray	▲ B ▲ A B B
Tribolt	A A A ▶ A ▶

GUNNERS HEAVEN



Über den eingebauten "Secret Mode" könnt Ihr die Levels dieses schwierigen Actionspiels einzeln anwählen. Dazu drückt Ihr im Titelbild alle vier L/R-Tasten gleichzeitig. Die Meldung "Secret Mode: AA" erscheint. Folgende Buchstaben-Kombinationen sind möglich:

Level 2	MA	Level 3	UT
Level 4	RH	Level 5	MK
Level 6	HT		
Bomben	YI	Energie	TY
Power	TY	Gag	QB

Um in den Debug-Mode zu gelangen, gebt Ihr als Code "MA" ein, drückt SELECT, gebt "SV" ein und betätigt START. Folgende Knöpfe könnt Ihr während des Spiels auf dem zweiten Joypad drücken. Wie's geht, wußte Silvio Turello aus Glattbrugg in der Schweiz.

↑	Power Boost für 10 sec
↓	Voice Mode ein/aus
→	Level überspringen
←	Gunlock-Art ändern
▲	Kollision ein/aus
●	zusätzliche Bomben
■	Waffentypen wechseln
X	Powerwaffen +30 sec.

ALIEN SOLDIER



Fabian Sirtt ist ein großer MAN!AC-Fan und hat uns alle Paßwörter zum Actiontitel "Alien Soldier" verraten. Hier seine gesammelten Endgegner-Codes...

Boss 1	3698	Boss 2	0257
Boss 3	3745	Boss 4	7551
Boss 5	8790	Boss 6	5196
Boss 7	4569	Boss 8	8091
Boss 9	8316	Boss 10	6402
Boss 11	9874	Boss 12	1930
Boss 13	3698	Boss 14	2623
Boss 15	7749	Boss 16	3278
Boss 17	1039	Boss 18	9002
Boss 19	2878	Boss 20	3894
Boss 21	4913	Boss 22	2852
Boss 23	7406	Boss 24	5286



UNIRALLY



Da freut sich Sega: Wenn Ihr bei Nintendos witzigen Einradspiel "Unirally" als Paßwort "SEGA" oder "SONIC" eingebt, erscheint als Antwort "not cool enough".

RIDGE RACER



Frank Michaelis von Line Edition aus Weil der Stadt hat uns folgenden Tip gefaxt, der aber nur mit dem Ne-G-Con funktioniert: Um mit einem speziellen Turbo-Schub zu fahren, bringt Ihr Eure Kiste auf maximale Geschwindigkeit und geht eine halbe Sekunde von Gas und Lenkung. Danach schlagt Ihr das Steuer einmal komplett nach rechts und links. Jetzt gebt Ihr wieder Vollgas – und siehe da, Eure Schleuder pflügt 50 km/h schneller über den Asphalt. Eine 2'38er-Zeit soll mit diesem Cheat und Lamborghini-Unterstützung möglich sein!

BEAVIS AND BUTT-HEAD



Die MTV-Generation steht (aus völlig unverständlichen Gründen) auf die beiden Voll-Chaoten, jetzt suchen sie sogar die deutschen Kids auf RTL 2 heim. Dem Intelligenzquotienten der beiden Dummbirnen entsprechend funktionieren auch die Pacodes...

Level 1
WOA WOA YAH WOA
YEA HAH YEA WOA
Level 2
YAH WOA YAH WOO
YEA HUH WOO YAH
Level 3
HEE WOA YAH YEA
HEE YEA HAH HEE
Level 4
WOA HAH YAH HUH
HAH HEE YEA WOA

GRIDDERS



Wenn Ihr bei Tetragons Spiel Probleme habt, einige schwierige Levels zu lösen, überspringt Ihr die einfach die entsprechende Stufe oder übt vor Spielbeginn im "Practice Modus".
Um den Modus "Level Skip" zu aktivieren, wählt Ihr im Options-Menü "Exit" an, haltet X gedrückt und betätigt P, A, R, A, L, L, A, X. Danach könnt Ihr im Spiel mit R + A einen Level skippen, mit R + L kommt Ihr wieder zurück.
Wird's Euch mit Level Skip zu einfach, übt Ihr im Practice-Modus: Wieder wählt Ihr im Options-Menü "Exit" und drückt kurz auf Knopf X. Dann betätigt Ihr B, A, R und wieder X.
Zu guter Letzt ein Geheimlevel: Drückt auf "Exit" kurz X und betätigt L, A, X!

P A R A L L A X
X B A R X
X L A X

RETURN FIRE



In MAN!AC 4/95 haben wir Euch zwar schon mit der kompletten Paßwortliste zum Kriegsspiel "Return Fire" versorgt, das Paßwort "WOLF" eröffnet aber neue Möglichkeiten: Zum einen könnt Ihr damit jeden Level einfach anwählen, zum anderen aktiviert es den Debug-Modus: Beginnt ein Spiel und drückt die Buttons L, R und P gleichzeitig – schon dürft Ihr an Soundeffekten und Bildfrequenz 'rumfummeln.

SOCCER KID



Im Titelbild drückt Ihr ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →. Danach hört Ihr eine Stimme. Ihr müßt sofort auf Knopf B drücken, damit das Menü zur Levelanwahl erscheint.

↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↓ → B

JURASSIC PARK 2

Marc Heppner aus Frankfurt weiß, wie Ihr nach Verlust eines Lebens in derselben Mission wiederbeginnt. Dazu gebt Ihr im Missionsauswahl-Screen folgende Tastenkombination ein:

LLLRRRLLRRLRLLRRLLLRRR

ZOOL 2



Im Option-Screen dieses Jaguar-Jump'n'Runs könnt Ihr die unten stehenden Codes über das Tastaturfeld Eures Joypad-Ungetüms eingeben.

Energie	11275
99 Leben	31965
Level 2	77749
Level 3	88563
Level 4	33666
Level 5	11968
Level 6	91266
Bonusrunde	31867

BATTLECORPS



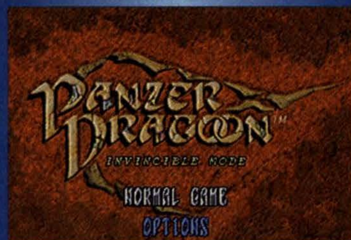
Auch für "Battlecorps" haben wir in Euren unergründlichen Tips-Einsendungen eine Levelanwahl gefunden: Im Option-Screen wählt Ihr den "Practice Mode". Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination B, A, B, A, ▶, A, C, ▲ ein. Spielt Ihr weiter, flackert das Bild kurz auf. Drückt Ihr während des Spiels A, B, C und START gleichzeitig, erscheint das Hauptmenü. Wenn Ihr jetzt ein neues Spiel beginnt, könnt Ihr mit den Tasten ▲ und ▼ die Levels überspringen.

TRUE LIES



Schon in MAN!AC 6/95 haben wir Euch ein paar Levelanwahl-Codes für das Super Nintendo verraten, mittlerweile haben wir auch die entsprechenden Buchstabenkombinationen zur Mega-Drive-Fassung erhalten. Außerdem gibt's noch ein paar nützliche Codes mehr.

Unendlich Leben	BGLVS
Alle Waffen	BGWPNS
Continues	BGGRLY
4. Level	CQLGFNZ
5. Level	DBZJJMY
6. Level	JBZNKGN
7. Level	FKPKLHK
8. Level	NMTJSKC
9. Level	KYNCRYM



PANZER DRAGOON



Christoph Melzer aus Marktoberdorf hat uns eine Ergänzung zum "Panzer Dragoon"-Cheat in der letzten Ausgabe geschickt: Wollt Ihr im "Invincible Mode" spielen (Unverwundbarkeit), drückt Ihr im Titelbild-Menü je zweimal die Taster links und rechts, dann ▲, ▼, ◀, ▶. Weitere Modi aktiviert Ihr folgendermaßen:

"Space Harrier"-Mode
▲ X ▶ X ▼ X ◀ X ▲ Y Z

Barrel Roll Mode
▲ ▶ ▼ ◀ ▲ ▶ ▼ ◀ ▲ ▶ ▼ ◀ ▲

Levelanwahl
▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ X Y Z

Unverwundbarkeit
◀ ◀ ▶ ▶ ▲ ▼ L R

THEME PARK



Marcus Kleinhenrich aus Rheda-Wiedenbrück hat sich eingehend mit der fesselnden Vergnügungspark-Simulation "Theme Park" beschäftigt und uns ein Paßwort verraten, mit dem Ihr eine milde Spende in Höhe von 300 Millionen Dollar einsackt. Außerdem steht nach der Eingabe nur noch Europa auf Eurem Bau-Programm.

3ER9998LWEL

RISTAR



Der putzige Seestern hat's nicht leicht sich in seinem ersten Jump'n'Run gegen die garstigen Feinde zu verteidigen. Mit den Paßwörtern wird's einfacher...

Stage Select	ILOVEU
Boss Rush Mode	MUSEUM
Copyright Info	AGES
Remove Codes	XXXXXX
Insane Difficulty	SUPER
Onchi Music	MAGURO
Time Attack	DOFEEL

STAR FLEET ACADAMY



Wenn Ihr die komplizierten Cheats aus der letzten MAN!AC nicht hinkriegt, versucht's doch mit den Paßcodes...

Freshmen	
Mission 101	AXXRXXYRXRYA
Mission 102	AXXRAXABXRYX
Mission 103	AXXRLYYYXRYX
Mission 104	AXXRYYRRXRYA
Mission 105	AXXRBAXBXRYY
Sophomor	
Mission 201	AXXRRXYRXYXX
Mission 202	AXXLXXABXYXR
Mission 203	AXXLAYYYXYXX
Mission 204	AXXLLYRRXYXY
Mission 205	AXXLYAXBXYXX
Junior	
Mission 301	AXXLBXYRYBBL
Mission 302	AXXLRXABYBBY
Mission 303	AXXBXYYYYBBA
Mission 304	AXXBAYRRYBBR
Mission 305	AXXBLAXBYBBL
Senior	
Mission 401	AXXBYXYRARAA
Mission 402	XXBBXABARAXA
Mission 403	AXXBRYYYARAR
Mission 404	AXXAXYRRARAB
Mission 405	AXXAAAXBARAA
Kobayashi Maru	AXXALARYARAX

CRIME CRACKERS



Wer sich vor Spielbeginn voll ausrüsten will und die Levels nacheinander anwählen möchte, drückt im Titelbild jeweils zweimal R1, L1, R2 und L2, dann ◀, das Kreis-Button, ▶, das Viereck-Button, SELECT und START. Danach erscheint an der Stelle von "Press Start" der Text "Debug Mode". Startet Ihr das Spiel ganz normal, erscheint nach Druck auf START der Name des aktuellen Levels. Mit SELECT könnt Ihr Euch nun eine Spielstufe weiter bewegen.

R1 R1 L1 L1 R2 R2 L2 L2 ◀ ● ▶ ■
SELECT START

NEXT TIME 9 95

MAN!AC NO. 9 ERSCHEINT AM 9.8.95

32-Bit-Videospiele aus Deutschland

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Von seiner Expedition durch die deutsche Spielelandschaft ist Olli inzwischen zurückgekehrt. In der nächsten MAN!AC zeigt er Euch, woran die Elite der hiesigen Spiele-Entwickler arbeitet und verrät, ob "Made in Germany" auch für Software als Gütesiegel taugt.

Die Spezialisten: Core



Mit "Thunderhawk" und "Soulstar" erfand das Entwicklungshaus Core Design zwei der besten 3D-Ballereien der 16-Bit-Welt. Jetzt sitzen die Engländer (im Bild: Core-Chefprogrammierer Mark Avory) an den 32-Bit-Konsolen. MAN!AC hat die CD-Spezialisten besucht.



Legionäre im Weltall

Expedition durch die Galaxy des Grauens: In "Warhammer 40.000" ringen Space Marines, Weltraum-Inquisitoren und Chaos-Dämonen um die Vorherrschaft. MAN!AC hat die Playstation-Umsetzungen exklusiv probegespielt.

Street Fighter Alpha

Es ist soweit: In der nächsten MAN!AC verraten wir Euch alles über den dritten Teil der "Street Fighter"-Saga. Zehn jugendliche Kämpfer, spektakuläre Grafik, Alpha Counterattacks und Super-Combos...



BIG MOUTH

Aus der Gerüchteküche amerikanischer Broker: Obwohl die 3DO-Company dementiert, spekuliert selbst das "Wall Street Journal" über einen Schulterschluß mit Sega, die angeblich auf der Suche nach neuer Technologie sind und genügend Geld für einen M2/Bulldog-Lizenz-Deal bereithalten. Wir MAN!ACs können uns jedoch nicht vorstellen, daß die Saturn-Baumeister als 3DO-Retter in die Barrikaden springen. Ein anderes Gerücht zeigt bereits Auswirkungen auf die Aktienkurse: Sony möchte Apple kaufen! Tatsache ist, daß die Apple-Chefs ein entsprechendes Übernahmeangebot bereits auf dem Tisch, darauf aber noch nicht offiziell reagiert haben.